Diversión para todas las edades

INCLUYE POSTER DOBLE PAGINA DE WORLDCIRCUIT

PC Juegos

Rugen los motores en...

WORLD CIRCUIT

El simulador del Grand Prix

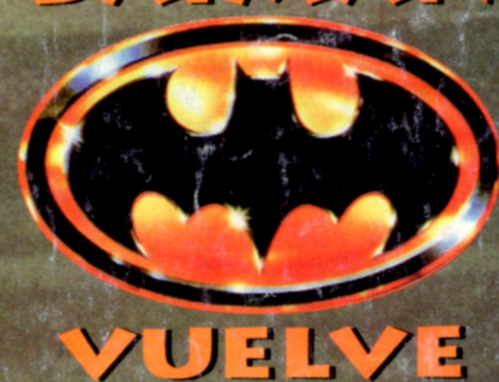
ARGENTINA $ 3,50 • URUGUAY $ 7,50 AÑO II • Nº 12

TODOS LOS NIVELES DE:
The Humans

SOLUCIONES:
King Quest VI
y Space Quest IV



HARDWARE:
Hicimos sonar el equipo con Sound Machine





EMPRESA EDITORA
MP Ediciones S.A.
DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS
DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN
GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK
JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ
COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI
REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARCELA A. PRIETO
COLABORADORES
ANDRES COGNI
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO FERNANDO DAMONTE
MARIANO GRASSO
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ
HUGO FERNANDEZ
JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA
DIAGRAMACION
FABIANA I. BARREIRO
ARMADO
JUAN CARLOS COHEN
GUILLERMO RODRIGUEZ
DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1090 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884/5/6/7, 954-1790, 951-4023, Fax 954-1791, BBS 954-1792. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Junio de 1993.

EDITORIAL

Cuando necesitamos los servicios de un plomero, albañil o mecánico, comenzamos a pensar: ¡justo este mes, que tuvimos tantos gastos!; como si existiera algún momento oportuno para que se rompa un caño, hacer un arreglo en la pared o bien para que se descomponga el automóvil.

Luego de haber intentado todo lo posible para no recurrir al "especialista" (como utilizar masilla epoxi, cemento en bolsitas o bien con el destornillador en la mano y el capot levantado), nos damos cuenta de que la situación está fuera de nuestro alcance, y es en ese momento cuando decidimos tomar el teléfono y encomendarnos a los profesionales. Por consiguiente, tras varios llamados y días de espera, aparecen "ellos", dando explicaciones de por qué no pudieron llegar antes, como por ejemplo, por causa de una viejita que había tapado el desagüe del departamento y se le inundó completamente, ¡pobre viejita!, o justo al mecánico le llevaron un taxi con problemas de motor, de tren delantero, de caja y no sé cuántas cosas más, y por supuesto, el taxista lo necesita para trabajar (como si nosotros usáramos nuestro automóvil sólo para pasear).

Con una sonrisa de costado y haciéndonos sentir culpables de sacarle el pan de la boca de sus hijos, nos dicen: "Usted intentó arreglarlo y no pudo, ahora vamos a tener que cortar el caño como cuatro o cinco metros más porque lo estropeó todo".

Hasta ese momento todo va relativamente bien, con vergüenza de por medio, pero la situación se torna desesperante en el momento exacto en que nos pasan el presupuesto. Cuando miramos la cifra, comenzamos a consultarle al amable service sobre cuál es el trabajo que va a realizar, y ahí descubrimos que, a lo sumo, van a cambiar un cañito, cambiar una bujía o tapar un agujero (aunque por el presupuesto que nos había pasado, el servicio debía incluir por lo menos el cambio de todos los caños o bien hacer el motor a nuevo, mientras una amable señorita nos servía café).

Resignados, aceptamos que el caballero realice el trabajo, pero nos enteramos de que, lamentablemente, va a comenzarlo el jueves siguiente, porque tiene mucho trabajo. ¡Qué distinta es la situación cuando la necesidad es de un programa a medida!

Quien nos solicita el programa, saca unas hojas de papel y comienza a mostrarnos la necesidad que tiene y cómo desea que dicho programa realice las tareas. "El programa debe tener control de stock y lista de clientes, pero debe estar dividido por zonas. En Capital son sólo 182, pero en la Provincia las zonas son más grandes y tan sólo llegan a 271. También tiene que tener protección para que nadie ingrese al programa, solamente las personas autorizadas; debe facturar, hacer remitos, notas de crédito o débito (para que sea más fácil para el cadete); debe tener todas las líneas de colectivos, y trabajar en red porque yo quiero controlar todas las máquinas (no quiero que se la pasen con los jueguitos). Y, además, debe tener la lista de empleados, que les liquide el sueldo y las retenciones previsionales, y la parte contable (si se puede...). Ah!, ya me olvidaba, cada dos horas que me avise que tengo que tomar las pastillas para la presión, porque el stress me está matando".

Haciendo cuentas de cuánto tiempo nos llevará hacer el programa, ponerlo a punto y las modificaciones y ampliaciones que se le realizarán posteriormente, calculamos el presupuesto.

Acto seguido, volvemos a nuestro cliente y le decimos el tiempo que nos llevará y el valor del mismo.

Es entonces que nos dice: "Pero... ¡Tanto tiempo y además la computadora me salió más barata que el programa que te pedí...! Bueno, le sacamos algunas cosas y haceme una rebaja. Mirá que lo necesito urgente. Total vos te ponés con la maquinita y "ticki, ticki", lo hacés enseguida".

Finalmente, bajamos el presupuesto, y comenzamos a pensar, con cierto dejo de tristeza, cuánto más se valora y se cotiza el trabajo físico que el mental...

Sergio Claudio Michini

SUMARIO



World Circuit (pág. 24)



Batman (pág. 9)



King Quest VI (pág. 38)



Prince of Persia II (pág. 5)









ZOOL
de Gremlin

Este excelente arcade, que es otra muestra de la gran producción de software que está realizando Europa, se convierte en un juego muy adictivo.

De muy buenos gráficos, una excelente velocidad de movimientos y suave scroll de pantalla, esta antigua compañía de software nos trae al pequeño personaje ninja, quien deberá sortear los distintos niveles hasta llegar de regreso a su casa donde lo espera su familia.

Cuenta con seis niveles, los que a su vez están divididos en tres etapas. El primer nivel comienza en la zona de las golosinas en donde será atacado por avispas, caramelos de goma, etc.; el segundo es el de la música, en donde peligrosos violines, timbales, platillos de baterías, etc., tratarán de vencerlo; y el tercero es el de las frutas y verduras donde simpáticas, pero peligrosas bananas, junto a las chauchas, naranjas, etc. dispararán contra el ninja Zool, restándole vidas para que no pueda lograr su cometido.

Después debe pasar al cuarto nivel: la carpintería, donde en esta oportunidad sus enemigos de turno serán clavos, gusanos de la madera, bolas de acero, etc. El quinto nivel es el que corresponde a los juguetes en donde sus enemigos de turno son robots de juguete, ositos, tanquecitos, etc. Y por último llega al sexto nivel: el parque de diversiones (el que no será muy divertido para nuestro protagonista enmascarado).

Parece ser que las buenas técnicas de programación de juegos no se perdieron: Gremlin, acostumbrado a las computadoras hogareñas más pequeñas, ha realizado este arcade de muy buena calidad con muy poco consumo de espacio en diskette o disco rígido (ocupa menos de 1 MB), lo que parece imposible en la actualidad por la cantidad de diskettes que se utilizan para cualquier programa de mediana calidad.

Este arcade nos hará pasar varias horas entretenidos, en donde se pondrán a prueba nuestros reflejos.





ZOOL



ZOOL

sivo: tendrá que eliminar a todos los cyborgs o bien, en un lejano planeta, tendrá que destruir a cierto tipo de criaturas que se deslizan por el piso o por el techo quienes tienen una forma parecida a la de una sustancia gelatinosa, la cual pueden modificar hasta lograr un aspecto semejante al humano.

En Estados Unidos los derechos de traducción y comercialización fueron adquiridos por la compañía de software SSI, quien asegura que el software estará a la venta en los próximos meses en idioma inglés. Por ahora la versión conocida existe sólo en idioma francés.

El producto que nos llegó sólo se puede utilizar con VGA. Necesita disco rígido y para que se puedan utilizar todos los efectos, es necesario tener memoria extendida.



FLASH BACK
de Delphine Software y U.S.Gold

Realmente, decir que éste es uno de los mejores juegos que hemos visto es poco, no sólo por la excelente combinación de arcade y aventura sino por sus gráficos y sonido (para tarjetas) y un muy buen argumento.

Este software de entretenimientos de origen francés da muestras claras de la muy buena calidad de los programas de juegos que se están produciendo en Europa.

Otra de las razones que nos obligan a destacar a este juego, es la animación de los movimientos del personaje principal, como así también de todos aquellos que participan en esta aventura. Supera los movimientos naturales del Prince of Persia I, y las acciones, como el desarrollo de la aventura misma, nos llevan a compenetrarnos tanto en ella, que sin duda nos hará pasar muchas horas entretenidas.

La historia se desarrolla en el futuro y nuestro joven héroe, cuyo nombre es Conrad, debe escapar de sus enemigos que intentarán eliminarlo por todos los medios a su alcance.

En el comienzo, Conrad es perseguido por la policía. Cubriéndose de los disparos logra tomar una moto espacial y escapa, pero al llegar a una zona selvática, desde la nave policial parten unos disparos que logran derribarlo. La policía, creyendo que no sobrevivió a la caída, regresa a su cuartel.

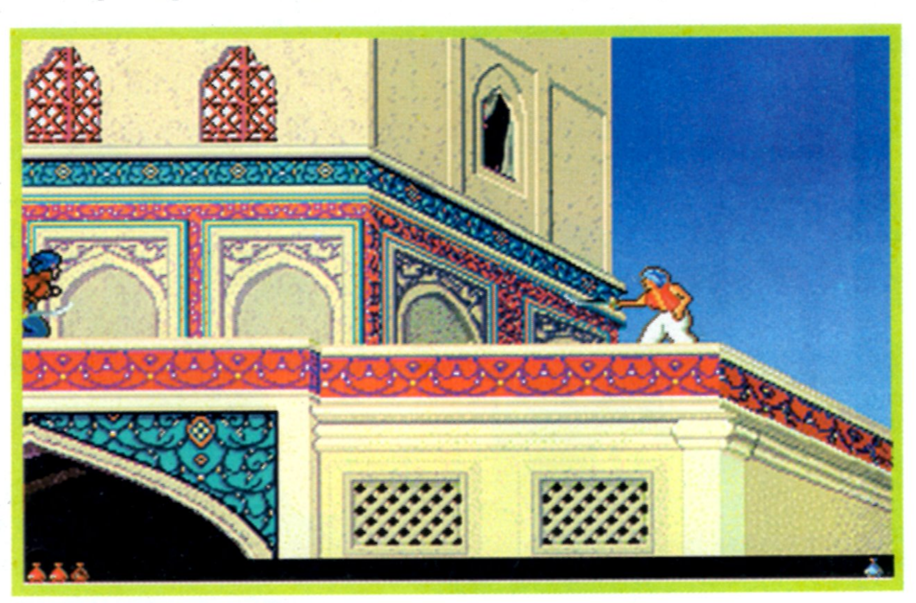
Nuestro personaje deberá atravesar la selva, sorteando todos los peligros que ella encierra. Luego, al llegar a la ciudad, deberá realizar distintas misiones para conseguir el dinero suficiente que le permitirá poder viajar a otro planeta, donde podrá recuperar su nave y regresar a su hogar.

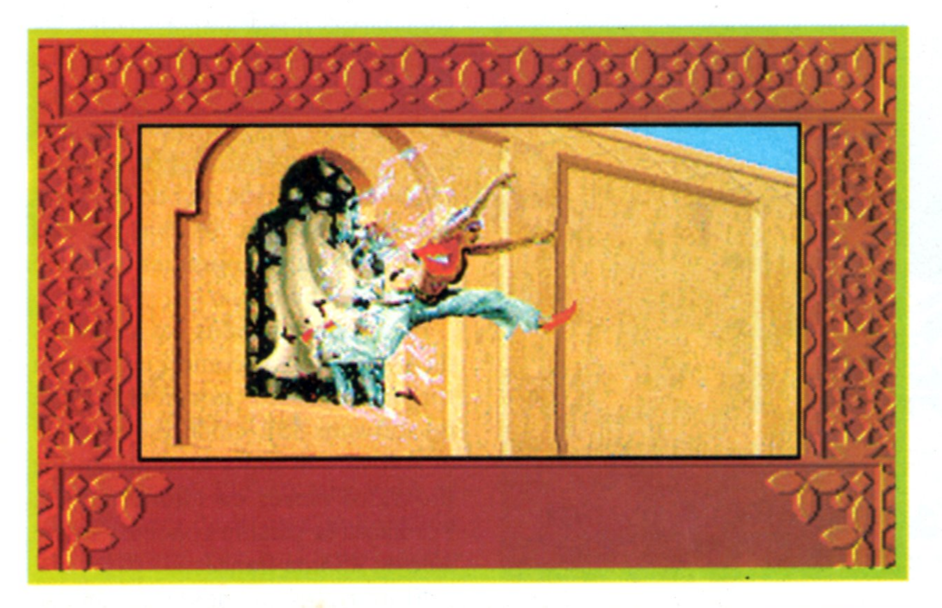
Dentro de las distintas misiones deberá participar de un show televi-

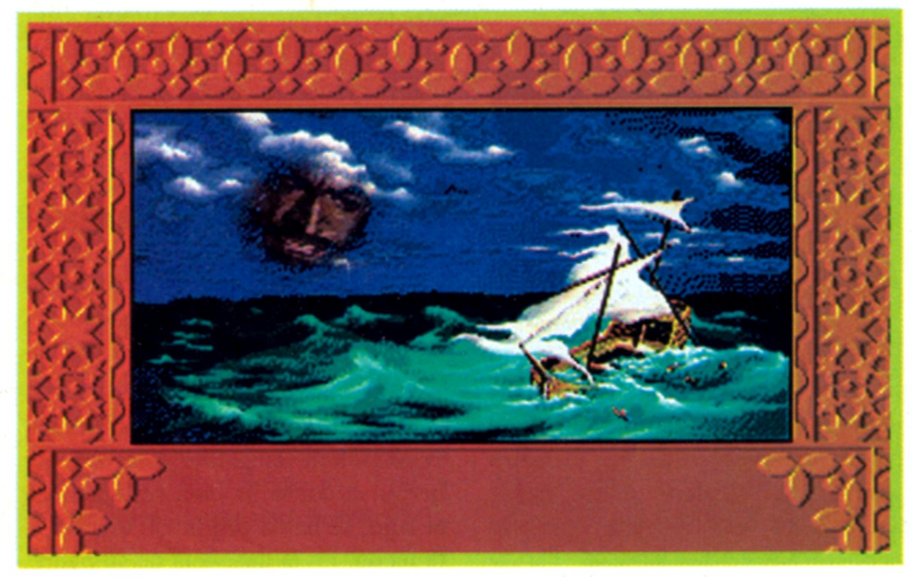


PRINCE OF PERSIA II "LA SOMBRA Y LA LLAMA"
de Broderbund Software

En un reino de la antigua Persia, cuyo Sultán tenía una sola hija tan hermosa como la luna reflejada en el lago, se había originado una oculta lucha. En la ausencia de su padre, quien partió a pelear en una lejana tierra, la joven princesa se enamoró


PRINCE OF PERSIA II





PRINCE OF PERSIA II



RINGWORLD

de un joven y apuesto viajero, capaz de trepar las paredes del castillo solamente para ver su belleza.

Esto no le agradó al gran Visir del Sultán, llamado Jaffar, quien pensaba que la princesa se casaría con él.

Jaffar, utilizando todo su poder, encerró al joven viajero en una de las celdas de los sótanos del castillo.

Pero el joven logró escapar y, luego de vencer a todos los seguidores del Visir, logró liberar a la bella princesa.

Cuando el Sultán regresó y se enteró del complot del Visir, muy agradecido le ofreció riquezas al valiente joven, pero éste sólo reclamó una recompensa: la mano de la princesa.

Y los jóvenes enamorados se casaron y fueron felices..., solamente por once días.

Una mañana, el príncipe sintió que una sombra fría pasaba sobre él y al llegar al palacio, sintió que todos lo miraban. El no entendía por qué todos lo miraban de manera tan extraña, pero en ese instante un hombre, con el mismo aspecto que él, salió detrás del trono y lo hizo echar del castillo.

No tardó mucho en darse cuenta de que el Visir había tomado su imagen para apoderarse del amor de la bella princesa.

Así comienza esta segunda aventura del Prince of Persia, con gráficos de mejor calidad que el primero y una muy buena animación. Esta aventura y arcade, que tiene aproximadamente catorce niveles, nos volverá a atrapar como lo hizo la primera.

En esta oportunidad sólo podrán jugarlo y disfrutarlo aquellos que posean placas de video VGA; incluso, para aprovechar los sonidos completamente, se necesita una buena placa de sonido.

Para lograr todos los efectos de sonido y voces digitalizadas se deben poseer por lo menos 2 MB de memoria extendida; el programa no funciona desde diskette, y debe instalarse en disco rígido.

Sin duda alguna, un excelente programa.



RINGWORLD "REVENGE OF THE PATRIARCH"
de Tsunami Coasergold

Si bien hasta hace tan solo medio año tres o cuatro compañías de software tenían el liderazgo en lo que respecta a la producción de programas de aventuras, hoy día ya no es así y, por suerte para nosotros, deberán preocuparse y salir al mercado con nuevas técnicas y nuevos productos para reconquistar al público consumidor de aventuras, desde la aparición de La Leyenda de Kyrandia de WestWood, Rex Nebular de MicroProse, Lure of the Temptress de Virgin, Curse of Enchantia de Core hasta la actual aparición de Ringworld de Tsunami Coasergold. En consecuencia, las antiguas y conocidas empresas de juegos de aventuras ya tienen fuertes competidores.

Ringworld está basado en la novela de Larry Niven, hecho que enaltece a los argumentos de la aventura que poco a poco se van convirtiendo de juegos interactivos a películas o novelas interactivas.

La historia cuenta que dos huma-



RINGWORLD

nos salen del anillo del mundo en busca del desaparecido Louis Wu y su amigo, quien se comunica con los animales, para restablecer el honor de la familia Chmeee.

El amigo que habla con los animales fue acusado de traición por relacionarse con los humanos, y el juego comienza en el hogar del amigo de Louis.

Con gráficos de muy buena calidad, por supuesto para VGA y un muy buen sonido, esta nueva aventura promete iniciar una nueva serie de juegos basados en distintas novelas.



SUPER BIT
Historieta interactiva

En la última Feria del Libro, uno de los stands que acaparó la atención de casi la mayoría de los visitantes fue sin duda el que presentaba a modo de avant premiére la primera historieta interactiva de la mano de nuestro amigo Jorge Barale, seguido de un grupo de genios del humor como Tabaré, Alfredo Grondona White, Parissi, Maicas, Ibañez, Fontanarrosa, Edda Díaz, Santiago Varela y Fabre. Todos ellos forman el staff, o como ellos mismos se denominan: "Staffados", y por cierto conforman un maravilloso grupo de humoristas embarcados en esta aventura que ya apunta a ser un éxito.

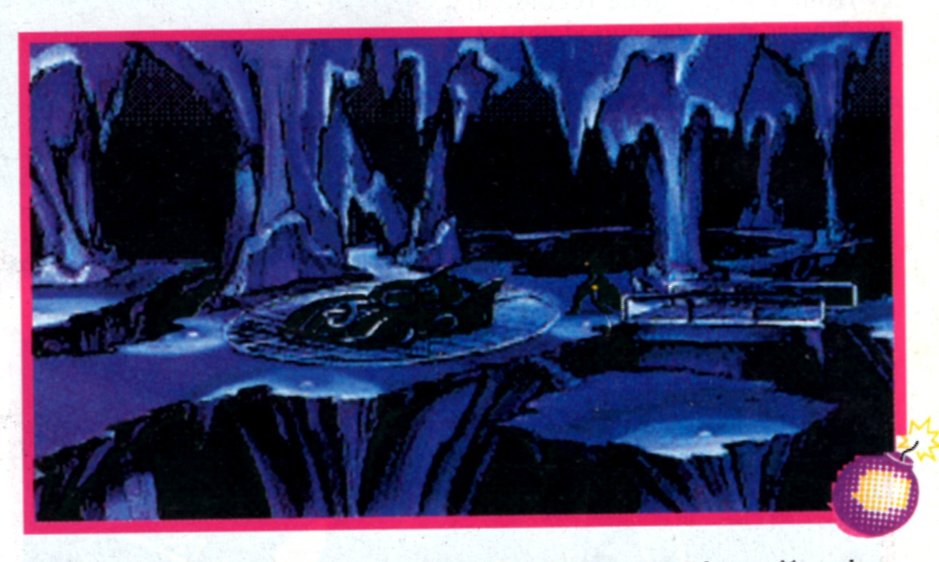
La idea es que mes a mes nos encontraremos en los quioscos con esta clase de aventuras e historietas interactivas donde el juego irá acompañado de una gran cuota de humor en cada uno de sus pasajes.

La nueva revista de humor viene junto a un diskette, que en este primer número nos trae las aventuras de Súper Menem ingresa al Primer Mundo.

Ya era hora de que los argentinos tuviéramos nuestros propios programas de aventuras; así que ésta es una buena oportunidad para fomentarlos.



BATMAN
de Konami



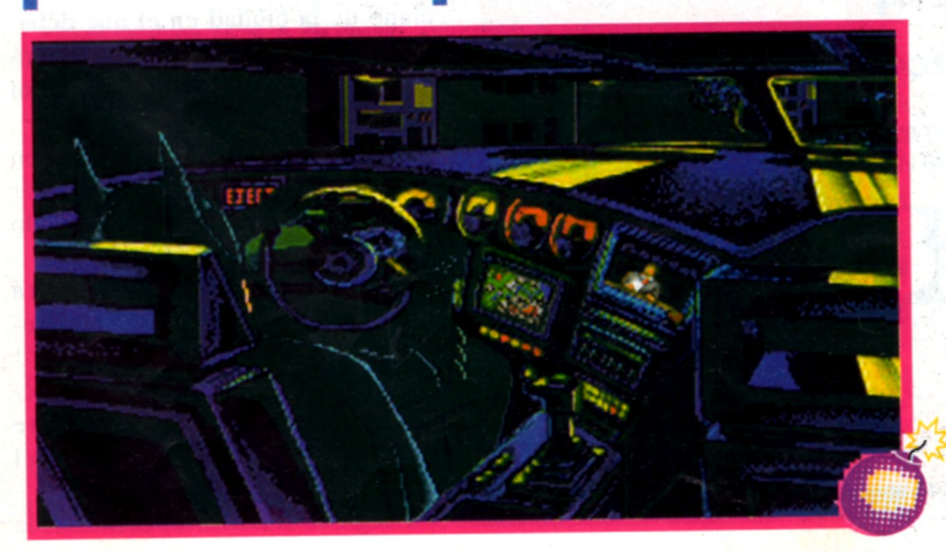
EN EL JUEGO SE PLANTEA A UN BATMAN COMO SIEMPRE, MUY PENSATIVO Y DEVANANDOSE LOS SESOS POR SABER QUE PASA CON LOS ATAQUES QUE ESTA SUFRIENDO CIUDAD GOTICA. COMO EN EL FILM, BATMAN DEBE RECOLECTAR EVIDENCIAS PARA DAR CON EL CABECILLA DE LOS RUFIANES

Quién no recuerda (con nostalgia) aquella serie televisiva con un simpático Batman (aunque nunca se reía), acompañado por su fiel "Joven Maravilla" Robin? Todos debemos acordarnos de las cosas características que sucedían en esa serie: el famoso teléfono luminoso (tal vez para hacerlo parecer más moderno) por medio del cual el pintoresco mayordomo Alfred atendía al ingenuo "comisionado"; los grotescos malhechores y las increíbles trampas que le tendían al encapotado, a quien nunca querían liquidar directamente sino que le daban el tiempo suficiente como para salvarse (por ejemplo, extrayendo de su bati-cinturón los elementos exactamente necesarios para ello).

Pasó el tiempo, y por razones de "márketing" Robin desapareció. Aunque en 1990 Konami edita lo que sería el predecesor del juego que a continuación vamos a comentar. Se trataba del viejo y querido Batman, aquel famoso multimillonario que un buen día se transformó en murciélago-hombre para combatir el mal.

En ese juego, el encapotado debía atravesar Ciudad Gótica en medio de una torrencial lluvia y enfrentarse a todo tipo de delincuentes para luego seguir con la trama de la película que, como es de público dominio, termina en un final poco afortunado para su rival "El Guasón".

Nos imaginamos que la película que le sigue a esta última ha sido vista por la mayoría de nuestros lectores (esto de algún modo



los ayudará en el desarrollo del juego), aunque en éste no sucedan exactamente las mismas cosas.

En el juego se plantea a un Batman como siempre, muy pensativo y devanándose los sesos por saber qué pasa con los ataques que está sufriendo Ciudad Gótica. Como en el film, Batman debe recolectar evidencias para dar con el cabecilla de los rufianes. Estos delincuentes están disfrazados de payasos y se autodenominan "El Triángulo Rojo".

El juego comienza cuando aparece Batman en su baticueva a la espera de las órdenes que nosotros



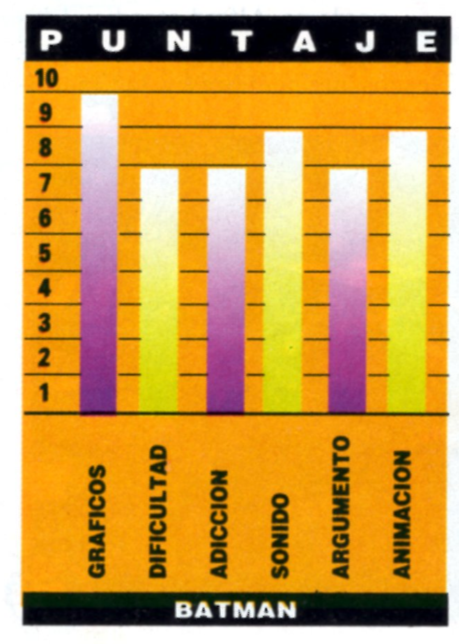


debemos impartirle (en cierto modo, en el juego nosotros tenemos poder sobre el encapotado).

Estas órdenes se las damos mediante un cursor que aparece en la pantalla con el famoso logo del murciélago. Este cursor se mueve en varias direcciones. En cada lugar de la baticueva hallaremos diferentes nombres:

- *Main Computer*
- *Garage*
- *Vault*
- *Wayne Manor*
- *Etc.*

La primera directiva, y siempre utilizando el mouse, será ir a "Vault" para equiparnos. Allí encontraremos los trajes y las armas. Una vez seleccionado el traje, y moviendo el cursor hacia la derecha, escogemos las armas, que para el primer combate no deben ser letales para poder así interrogar a los atacantes sobre la identidad del jefe de la banda. A tal efecto les recomendamos utilizar las siguientes armas: Batarang, Bolo-batarang y Sonic bata. También es recomendable tomar algunos de los "juguetes" que utiliza el quiróptero para colgarse de las paredes.



Una vez realizada esta operación, nos dirigimos a la computadora para ver qué nos dicen las noticias. Es muy importante mover el cursor por toda la pantalla para reconocer rápidamente la ubicación de todos los items que en ella se encuentran.

En un momento las noticias nos dirán que hay un ataque de payasos del terror en la plaza de Ciudad Gótica. Para salir presionaremos "Leave" y nos dirigiremos hacia el garage. De esta forma Batman se subirá al batimóvil. En él hay un plano de la ciudad en el que debemos seleccionar el objetivo en donde se desarrolla el ataque. Es aquí donde comienza el combate.

Para pelear una vez que aparecen los maleantes, se debe seleccionar el tipo de arma y dejar presionado el botón derecho.

De esta forma Batman pondrá fuera de combate al agresor y luego procederá a interrogarlo.

Observemos que el tipo de pregunta que se realiza esté siempre orientada a saber la identidad del cabecilla.

Luego de finalizar el combate, la



computadora del batimóvil indicará que hay otro ataque en la zona del barrio bajo (downtown). Repetimos el procedimiento anterior.

También en el mapa aparece la ubicación de la oficina del alcalde (Major's Office), donde encontraremos siempre algún tipo de evidencia que debemos recolectar y nos será de mucha utilidad. Una vez finalizada la operación, regresamos a la baticueva y en la computadora aparecerá un ítem (evidence), en donde dejaremos la evidencia recogida.

Para finalizar la tarea del día, hay que ir hacia donde dice "Wayne manor", dónde pasaremos al día siguiente y de esta manera seguimos con las tareas del héroe encapuchado, defendiendo a ciudad Gótica de los malhechores.

Lo que sigue a continuación es una serie de combates que se dividen en distintos días:



Hay que hacer todo lo que se explicó anteriormente.



Vayamos a la oficina del alcalde y recojamos un video y un pescado congelado. Cuando lo hagamos, nos dirán que el video es del alcalde en el día de su asunción y el pescado congelado es una especie rara que solamente consumen ciertas aves de los polos.

Cuando analicen las muestras, fíjense los datos que les da la computadora, ya que éstos les harán deducir la identidad del criminal implicado.



Batman es expulsado del Batimóvil.

Y vuela por el aire.

Mientras tanto el Batimóvil sin conductor avanza por las calles destruyendo todo a su paso.

Finalmente, el Batimóvil gira, vuelca y "GAME OVER".

BATIDÍA 3

En el mapa del batimóvil aparecerá una tienda que vende el pescado congelado. Se debe ir para preguntar a quién se lo han vendido recientemente. El encargado de la tienda dirá que las últimas entregas del mismo fueron realizadas en el viejo zoológico de Ciudad Gótica. Allí es donde iremos al día siguiente



En el zoológico es muy probable que nos encontremos con enemigos con los que tendremos que combatir e interrogar.

Luego hay que dedicarse a buscar pistas (hacerlo pacientemente), y se hallará un panfleto viejo en el que se anuncia la llegada del circo rojo a la ciudad presentando al pequeño bebé-pájaro.



Luego de esto hay que volver a la baticueva para analizar las muestras.

Al ver las noticias en la pantalla, éstas dirán que en la ciudad han secuestrado al bebé del alcalde que misteriosamente fue rescatado por una figura que no se sabe si es un malhechor o un héroe:

El Pingüino.

Con estas pruebas, Batman ya empieza a sospechar quién es el responsable de los desmanes ocurridos en Ciudad Gótica.



En la oficina del alcalde hallaremos los planos de una planta de energía atómica para proveer a la ciudad de energía eléctrica.

Esto vincula a un importante empresario inescrupuloso llamado Max Shreck, que singularmente monta una campaña para postular como nuevo alcalde al Pingüino.

También hallaremos una pluma de ave y, al analizarla en la computadora, descubriremos que se trata de una pluma de pingüino.



Esta clase de aves (los pingüinos) sólo se encuentran en el zoológico. Si nos dirigimos al mismo, hallaremos un video en el cual aparecen Shreck y el Pingüino tramando un plan en conjunto para apoderarse de Ciudad Gótica.

A esta altura hace su aparición en escena la famosa archivillana Gatúbela, que no es ni más ni menos que

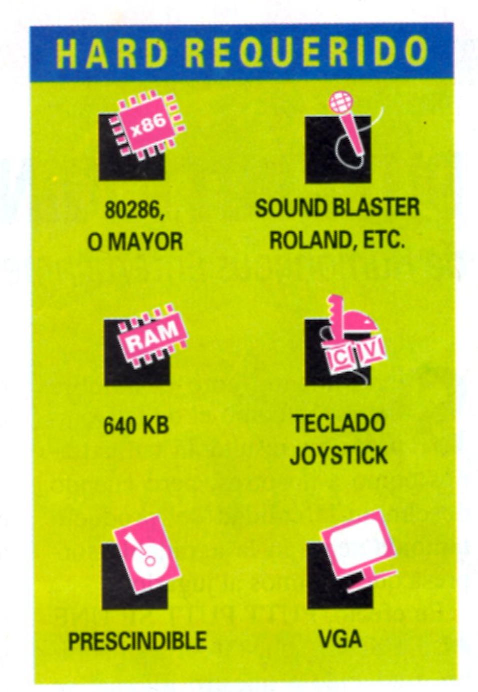
la secretaria Selina Kyle asesinada impunemente por Shreck.



Este es un día crucial, ya que Batman se enfrenta al Pingüino y éste le comenta los planes que tiene para Ciudad Gótica.

De aquí en más los dejamos solos para que se diviertan tratando de eliminar al escurridizo Pingüino y a la infartante Gatúbela, quienes le harán pasar las mil y una a Batman hasta que éste los termine derrotando.

Se debe tener en cuenta que durante el juego hay que agotar todas las posibilidades de recoger pruebas y evidencias, ya que si salteamos alguna a mitad del juego nos aparecerá un mensaje del Pingüino riendo porque no poseemos, por ejemplo, un video.



Resumiendo, éste es un juego muy entretenido con muy buenos gráficos y una animación muy parecida a la real. ¡Que se diviertan!

Otro detalle digno de destacar es el sonido, para aquellos que posean tarjetas de sonido, donde la música y los efectos sonoros son similares a la pelicula.

Tambien esta logrado la marcada personalidad enigmatica de este nuevo Batman, totalmente distinto al de los años 60.

Sin dudas esta aventura tiene los ingredientes necesarios como para pasar varias horas frente a la pantala trantado de ayudar al héroe encapuchado a limpiar la ciudad Gótica de bandidos.

MARIANO GRASSO

PUTT PUTT JOINS THE PARADE

de Humongous Entertainment

LOS DIBUJOS SON DE MUY BUENA CALIDAD, Y SUMAMENTE DIVERTIDOS Y ATRACTIVOS, TANTO PARA SUS DESTINATARIOS PRINCIPALES (LOS NIÑOS), COMO PARA LOS AGRADECIDOS PADRES QUE LOS AYUDAN

Seguramente tanto el nombre del juego como el de la Compañía les resultarán tan extraños como a nosotros, pero cuando descubran la calidad del producto también sentirán la agradable sorpresa que sentimos al jugarlo.

En efecto, PUTT PUTT SE UNE AL DESFILE, que tal sería su nombre traducido a nuestro idioma, se trata de un excelente producto -en este caso destinado a los más chicos- que se convertirá en la delicia de toda persona que lo juegue.

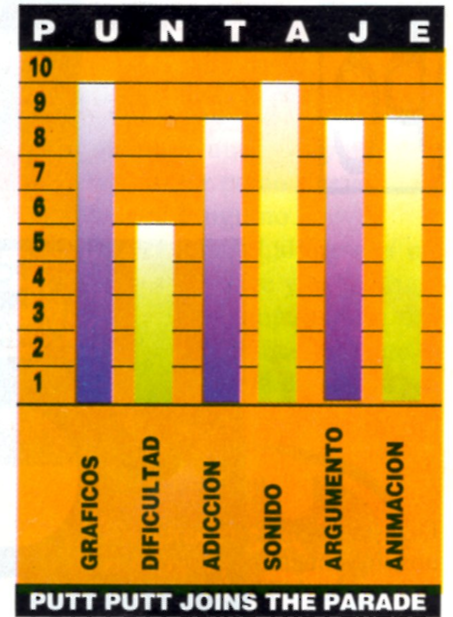
PUTT PUTT es un simpático autito que vive en una ciudad habitada sólo por autos y que desea intervenir en un desfile que anuncia la radio al comienzo de la historia.

Como juego de aventuras es muy sencillo, ya que nuestro amigo deberá obtener un globo, una mascota y deberá juntar dinero para poder ir al lavadero de autos. Para ello deberá recorrer el pueblo sorteando una serie de dificultades y obteniendo poco a poco lo que necesita. Recordemos que ésta es una aventura para los más chicos (JUNIOR ADVENTURE es el subtítulo que aparece al principio).

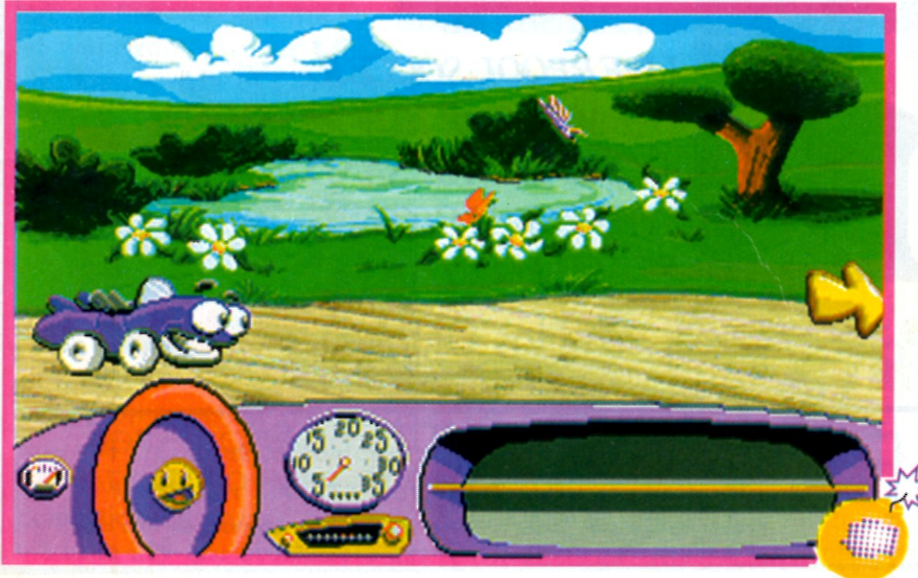
Lo interesante de este juego es la excelente calidad gráfica que posee, así como también la calidad sonora.

En efecto, podemos decir que estamos frente a un excelente dibujo animado muy bien logrado y en el cual participamos comandando al personaje principal para que pueda ser partícipe en ese anhelado desfile.

Los dibujos son de muy buena calidad, y sumamente divertidos y atractivos, tanto para sus destinatarios principales (los niños), como para los agradecidos padres que los ayudan.

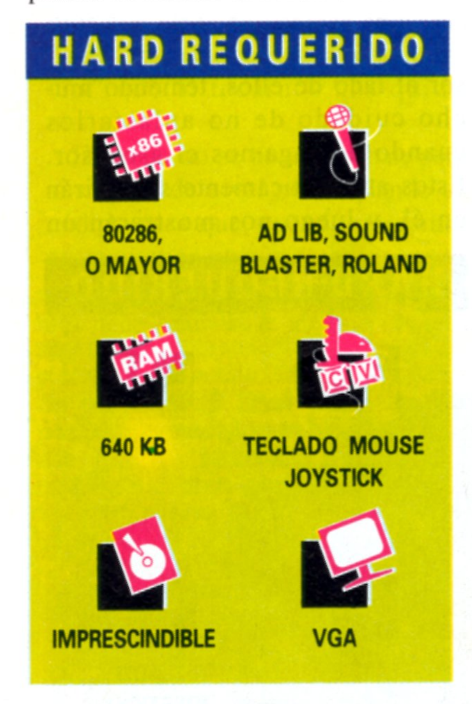


En cuanto al sonido, éste merece un comentario aparte. Los poseedores de tarjetas sonoras podrán apreciar un juego que realmente saca partido de las mismas. Aparte de la música, el atractivo del juego está en los diálogos y sonidos diversos que aparecen en los parlantes. PUTT PUTT tiene una adorable voz de ni-



ño y podremos escucharlo hablar claramente, al igual que al resto de los personajes.

Si lo deseamos, el texto también aparece en pantalla, lo cual puede ser útil para los que no dominan el inglés hablado. Los que no posean placas de sonido deberán contentar-

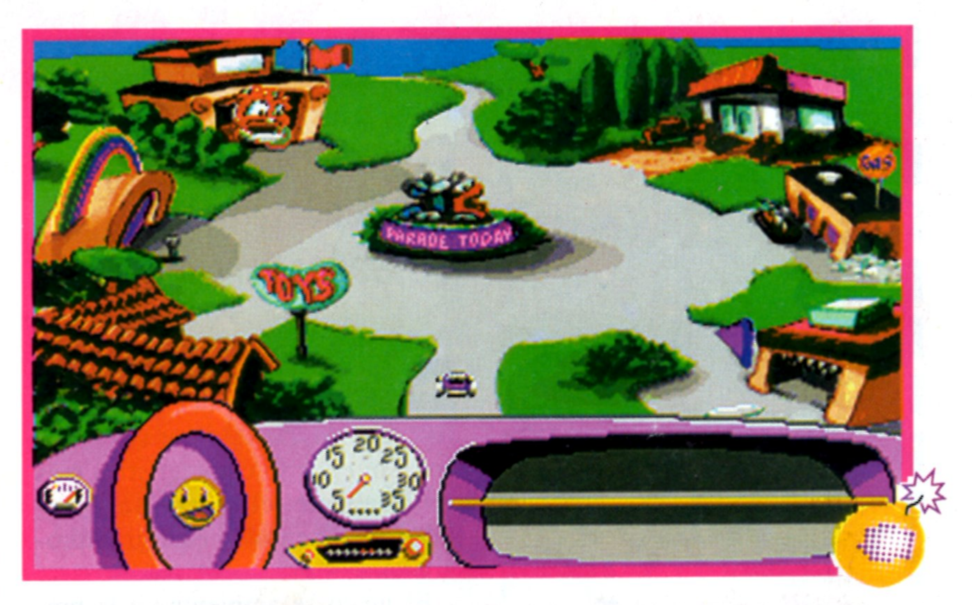


se forzosamente con esta última opción perdiendo gran parte del encanto del juego. Los sonidos diversos están perfectamente logrados y contribuyen en gran parte a la sensación de estar frente a una hermosa película de dibujos animados.

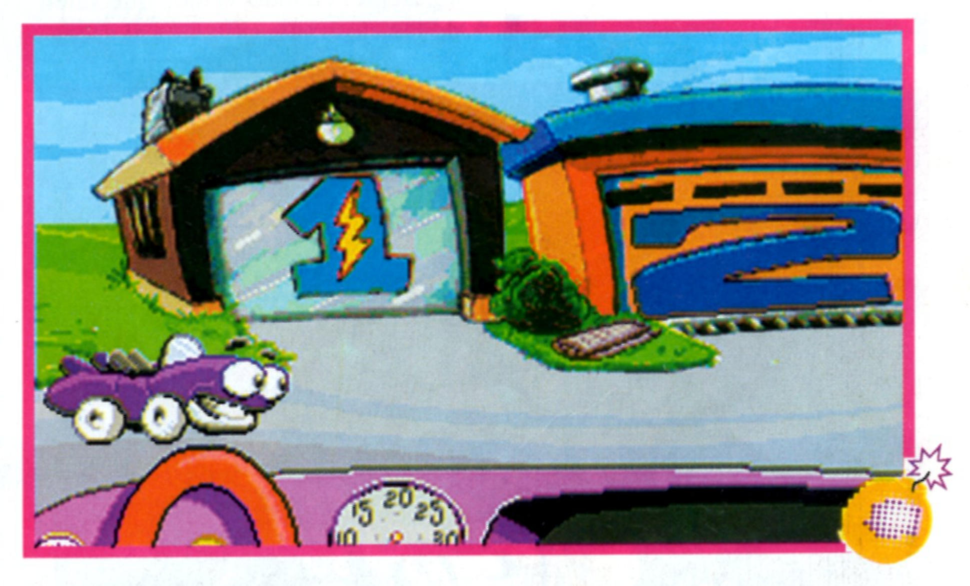
A pesar de que el nombre de la firma resulta poco conocido, cuando termina el juego aparece un nombre muy conocido para los amantes de los juegos de PC: Ron Gilbert (MONKEY ISLAND y otros de LUCAS) como director del proyecto, lo cual nos indica que estamos ante gente que conoce mucho sobre el tema.

Este programa se puede jugar con joystick o mouse y requiere indefectiblemente disco rígido en el que ocupa aproximadamente 10 MB, de los cuales gran parte corresponden a la "banda sonora". Como si esto fuera poco, también se puede jugar indistintamente desde DOS o desde Windows.

Si alguna vez dudó de la ventaja de haber comprado una placa de sonido para su PC, en este caso se sentirá







más que satisfecho de poseerla.

Podemos decir que estamos frente a un juego realmente encantador y muy bien logrado, muy recomendable para niños de corta edad, a quienes deberán ayudar sus padres.

MARCELO JUAN F.DAMONTE

UGH!

de Bones Park Software

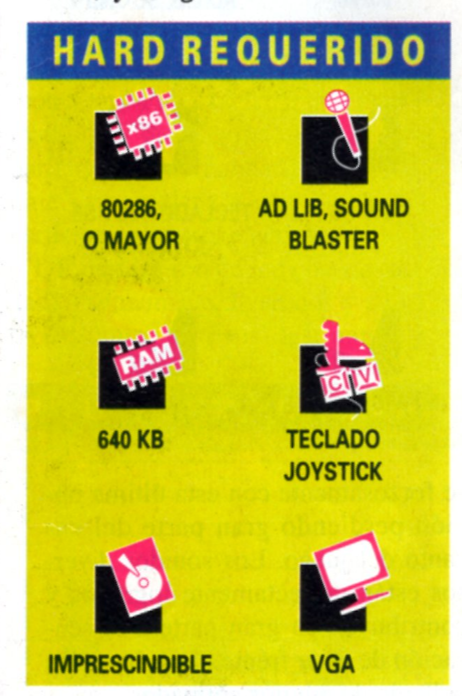
Esta vez vamos a hablarles sobre " Ugh! ", un espectacular arcade, no sólo por sus gráficos, sino por su característica más sobresaliente: el ingenioso y original argumento de este gran programa.

El juego se ambienta en la prehistoria, donde nuestro héroe (¡O sea nosotros!) maneja una especie de ascensor bastante particular... , el mismo se asemeja a un helicóptero, realizado en caña y su propulsión es por medio de pedales accionados por los pies de quien lo maneja.

De las distintas cuevas salen malhumorados trogloditas, hermosas señoritas cavernícolas, y otros tantos personajes más que debemos cargar en nuestro habitáculo y llevarlos al nivel que nos soliciten.

Para jugarlo debemos hacer lo siguiente: cuando vemos que salen de las cavernas, situamos el ascensor al lado de ellos, teniendo mucho cuidado de no aplastarlos cuando detengamos el ascensor. Estos automáticamente se subirán en él, y luego nos mostrarán un cartelito con el número del piso al cual debemos llevarlos.

BAJAMOS O SUBIMOS HASTA DONDE SE NOS INDICA Y "LENTAMENTE" ESTACIONAMOS EL ASCENSOR PARA QUE BAJEN NUESTROS PASAJEROS



Bajamos o subimos hasta donde se nos indica y "lentamente" estacionamos el ascensor para que bajen nuestros pasajeros; y así con unos cuantos que transportemos, pasaremos al siguiente nivel. Es digno de destacar.

También podemos cargar piedras. Para hacerlo sólo debemos situarnos encima de ellas y luego se las tiramos a los árboles (con la tecla "INSERT") para que éstos nos den frutas y así recarguemos nuestra energía.

Debajo de la pantalla tenemos un contador que nos indica nuestra energía, además de otros que nos indican las vidas y el tiempo límite para cada una de las pantallas.



Si por error pisamos a un personaje, éste cae al agua. También podemos bajar hasta ese lugar y mientras estamos flotando, podremos cargarlo para llevarlo a su destino, teniendo en cuenta que sólo puede caerse una vez.

Al pasar de nivel, nos encontramos con otros personajes como ser "aves" o "rinocerontes prehistóricos" que al tocarnos nos quitan una vida.

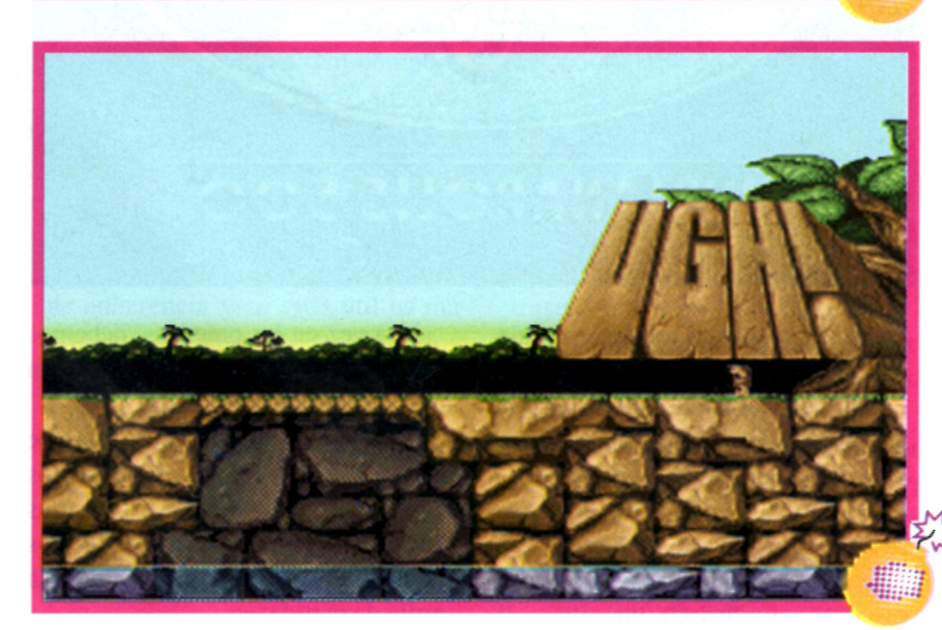
El juego no se puede grabar, pero si se pasa de nivel nos va dando un código para que, cuando perdamos en cualquier otro momento, continuemos el juego desde ese lugar, sin necesidad de tener que comenzar desde el principio.

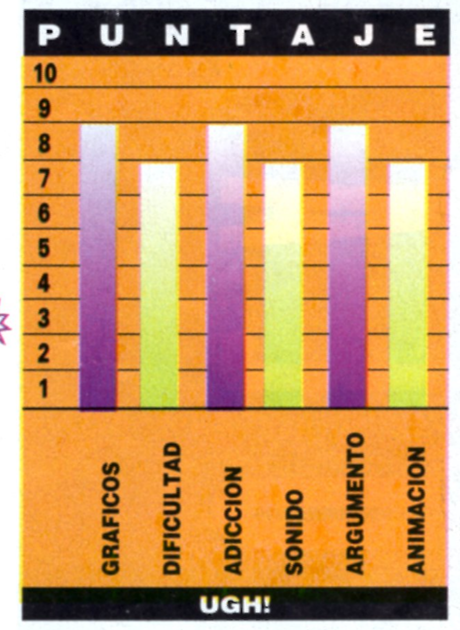


Hay tres niveles de dificultad, los cuales exigen gran habilidad para jugar el arcade.

Este arcade se puede controlar con joystick o bien con el teclado.







El programa cuenta con fantásticos gráficos VGA, similares a los "lemmings" y como detalle muy especial tiene la opción de poder jugar de a dos personas en la misma pantalla (esta última posibilidad no es muy frecuente en los juegos de PC). También soporta placas de sonido.

MARTIN G. RODRIGUEZ



INDIANAPOLIS 500

de ELECTRONIC ARTS

Como siempre nos acordamos de nuestros amigos lectores que todavía no cuentan con la última tecnología (pero que por suerte, según las encuestas que nos llegan, ya van mejorando sus equipos) y comentamos juegos que se puedan utilizar con las mínimas configuraciones. En este caso es algo especial, debido a que PC JUEGOS recién cumple un año y no pudimos comentar este excelente juego que ya tiene un par de años en el mercado. Y bien, por las características de este simulador, recién en los comienzos de este año se ha podido igualarlo y en algunos aspectos superarlo, pero no quedan dudas de que Indianápolis 500 marcó una época en lo que se refiere a simuladores de automóviles de carrera.



"Un buen simulador de carreras de autos". Ese era el gran interrogante para los amantes de este deporte, y ELECTRONIC ARTS fue la empresa que solucionó este problema.

Ocupando sólo 600 Kbytes, este programa nos brinda una alta calidad de gráficos, excelente scroll y muy buen sonido (con alguna tarjeta de sonido).

La simulación transcurre en el circuito de Indianápolis, en la categoría Indycars, con un recorrido en forma de óvalo, en donde se desarrollan altas velocidades y espectaculares accidentes, por los que podemos quedar fuera de competencia. El programa nos permite elegir entre tres equipos de competición: March-Cosworth, Lola-Buick y Penske-Chevrolet. Previamente a la carrera deberemos realizar algunas modificaciones en el auto para obtener buenos resultados en las pruebas; para ello debemos dirigirnos al menú en donde encontramos el ítem PRACTICE.

Una vez en las prácticas, debemos proceder a modificar el auto, para un mejor rendimiento en pista.

El primer paso es familiarizarse con el automóvil. Para ello debemos dar un par de vueltas al circuito. Las teclas F1 y F2 nos brindarán los tiempos, promedios de velocidad, la grilla de partida, etc.

Podremos modificar la cantidad de combustible disponible con la tecla F3. Cuanto menos combustible tengamos, el auto será más liviano y nos brindará mayor velocidad en la aceleración.

Los vientos (wings) son muy importantes en la aceleración del vehículo. Moviendo los alerones traseros y delanteros podremos dirigir la dirección del viento, y si se ubican los alerones de tal forma que el viento pase por debajo del vehículo, obtendremos mayor velocidad final pero poca adherencia. Ubicando la posición del paso del viento por encima del auto, la adherencia será perfecta y la velocidad final será baja.

Según el compuesto de las gomas variará la adherencia. Un compuesto blando (color gris claro) sirve para carreras cortas debido a que el desgaste del rodado es rápido; una vez gastado el caucho, el auto se torna incontrolable. Los compuestos más duros poseen un poco menos de adherencia y su vida útil es mayor que los compuestos blandos; con F5 tendremos la opción de los compuestos. Los diámetros de las gomas no son muy importantes (esta función la tiene la tecla F6), y su utilización deberá realizarse para dar el toque final a la adherencia.

Otro factor que influye en la velocidad es la presión de las gomas. Si uno le da a las ruedas mucha presión (34) se obtendrá una mayor aceleración. Realizando lo contrario, disminuirá la aceleración y aumentará el agarre (F7 realiza esta acción). La tecla F8 modifica la suspensión, la que está relacionada con el viento. Lo conveniente es tener amortiguadores duros adelante y blandos atrás.

Esta fue una breve explicación de los primeros pasos a seguir. Ahora viene lo más duro y tedioso de equilibrar: las COMBAS (cambers) de los neumáticos. Estas deben ser manejadas con cuidado, ya que su inclinación es la que permite que el auto doble con suma facilidad o se bloquee en cada curva. Cada rueda debe llevar su grado de inclinación: si los grados son negativos, la inclinación de las gomas será para adentro; si los grados son positivos, lógicamente éstas estarán abiertas. Lo aconsejable es que las ruedas del lado derecho sean negativas, la rueda izquierda trasera sea levemente positiva y la delantera izquierda, neutra o un poco negativa. La tecla F9 es la encargada de las combas.



Con respecto al motor, no hay mucho que modificar; solamente el radio de los engranajes de los cambios. No son muchas las opciones de los radios: si éstos son chicos, la velocidad final será poca y la aceleración rápida, con radios grandes el efecto será el inverso.

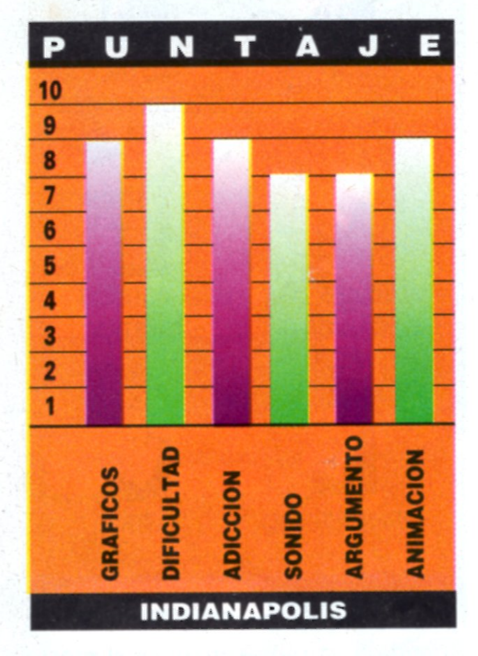


Si durante la carrera se nos enciende una luz roja en el tablero, significará que se está forzando mucho el motor; en este caso hay que observar el reloj de la temperatura. Mientras éste se mantenga fuera de la línea roja, el motor no correrá peligro, pero de estar sobre la línea se deberá bajar la velocidad con los controladores de aceleración (éstos son unos pequeños números que se encuentran dentro de alguno de los relojes). Cuanto mayor sea el número (máximo 9), el rendimiento del motor será mayor; una vez enfriado el motor se podrá subir la aceleración.

Las cámaras exteriores conforman un punto para destacar, no sólo por su buena ubicación sino porque no pierden su excelente scroll, por más lenta que sea la máquina.

No podríamos despedirnos sin darles una ayuda. Con el auto que les describiremos hemos logrado ganar una de las competencias. Deben elegir el equipo PENSKE-CHEVROLET, y realizar las siguientes modificaciones: WINGS, el viento deberá pasar por la parte superior por lo me-

nos 1,50 cm; RUBBER, lado derecho compuesto medio, lado izquierdo compuesto blando; STAGGER= +20; PRESSURES, derecha-delantera=27, derecha-trasera=25, izquierda-delantera=25, izquierda-trasera=28; SHOCKS, delanteros totalmente blandos, traseros medio; CAMBERS, derecha-delantera=-1.25, derecha-trasera=-0.75; izquierda-delantera=+1.00; izquierda-trasera=+1.25. ¡Buena suerte!





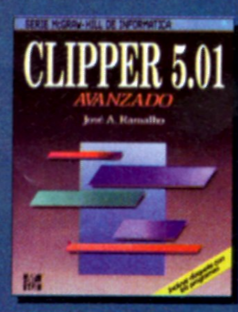
ANDRES E. COGNI

Si su compra de libros supera los $70 recibe sin cargo una pantalla antirreflejo para monitores de 12" y 14"



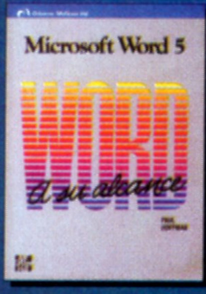
LENGUAJE C
El libro de texto obligado de toda cátedra de Lenguaje C. Escrito por los mismos creadores del lenguaje, constituye una detallada descripción del mismo.

Código: L08
Lista: $26.-
Oferta: $20.-



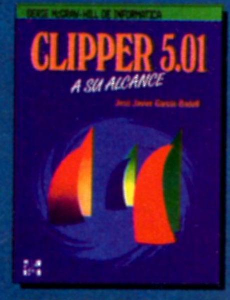
CLIPPER 5.01 Avanzado
Los recursos más complejos de la programación en Clipper 5.01 y técnicas que reducen el tiempo de compilación y enlazado de sistemas.

Código: L46
Lista: $41.-
Oferta: $32.-



MICROSOFT WORD
104 lecciones que no pasan por alto ningún aspecto del poderoso procesador de texto. Las últimas páginas son una introducción a la autoedición.

Código: L14
Lista: $29.-
Oferta: $23.-

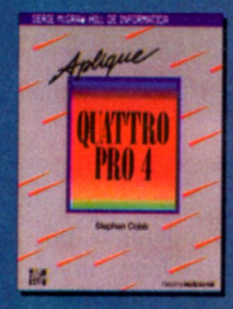


CLIPPER 5.01
Ofrece una total visión del Clipper 5.01 y el modo de aumentar la velocidad en la gestión de datos y la ejecución de programas. Incluye muchos ejemplos.

Código: L42
Lista: $58
Oferta: $46.-

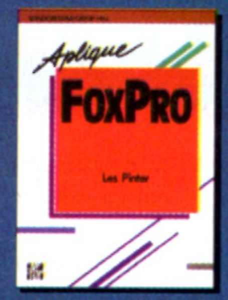
DOS 5 Manual de referencia
Para usuarios en general del DOS, incluye todas las órdenes aparecidas en cada una de las versiones (1.0 a 5) y ejercicios de repaso.

Código: L44
Lista: $69.-
Oferta: $54.-



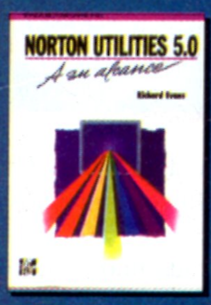
QUATTRO PRO 4
Enseña a utilizar las nuevas caracteristicas del Quattro Pro 4, tales como múltiples hojas de cálculo enlazadas dinámicamente, posibilidades gráficas complejas y otras.

Código: L45
Lista: $49.-
Oferta: $38.-



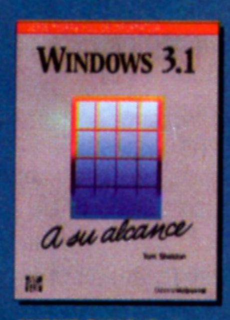
APLIQUE FOX PRO
Se explica desde qué es Fox Pro y cómo funciona, hasta las técnicas y herramientas para crear programas. Todos los capítulos contienen programas-ejemplos.

Código: L38
Lista: $25.-
Oferta: $20.-



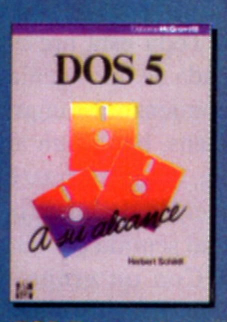
NORTON UTILITIES 5.0 a su alcance
Con todas las utilidades y funciones de la versión 5.0. Trata además la utilización de las Norton Utilities en entornos de redes locales.

Código: L40
Lista: $40.-
Oferta: $31.-



WINDOWS 3.1 a su alcance
Incluye una introducción a Windows y una exposición de sus prestaciones, utilización del Help, acceso a los archivos y a las aplicaciones Windows.

Código: L47
Lista: $33.-
Oferta: $26.-



DOS 5 a su alcance
Maneje las características más importantes y útiles. También se presentan órdenes avanzadas, como manejar el editor de pantalla, recuperar archivos borrados y el Shell.

Código: L43
Lista: $36.-
Oferta: $28.-

PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL: MP Ediciones S.A., Alsina 2129, 1ro., tel. 954-1910/11
INTERIOR: ***Azul:*** Av. Mitre 519, tel: 23518, fax 27071 ***Bahía Blanca:*** Almafuerte 1348, tel: 22631 ***Catamarca:*** Sarmiento 507, Gal. Firenze Loc. 3, tel: 31251 ***Comodoro Rivadavia:*** España 935, tel: 21631 ***Córdoba:*** Av. Maipú 262, tel. 212661 ***Corrientes:*** Córdoba 1051, tel. 23166 ***Gral. Pico:*** Calle 22 nº 622, Gal. Eneri, tel 21645 ***Mendoza:*** San Martín 535 (Godoy Cruz), tel. 220510 ***Mar del Plata:*** Independencia 2335, tel. 41075/6 ***Neuquén:*** José María Paz 295, tel. 23474 ***Paraná:*** Plumerillo 644, tel. 222622/383 ***Posadas:*** Av. Uruguay 4162, tel. 31150/26996 ***Rosario:*** Pte. Roca 1544, 6to. B, tel-fax: 42285, ***Salta:*** Pueyrredón 140, tel. 311525 ***San Juan:*** San Luis 577 Este, tel. 212116 / 233728 ***San Miguel de Tucumán:*** 24 de Setiembre 1021, 12° C, tel. 223211 ***Santa Rosa:*** L. de la Torre 645, tel. 23562 ***Paraguay:*** Pettirossi 233, dpto. 9, Asunción, tel. (0059521)213479.

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntarlo al pago)
- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de **MP Ediciones S.A.**

COSTOS DE ENVIO:
- Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 por libro y $10 por más de 1 libro.
- **MP Ediciones S.A.** no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

Por favor tomen nota de mi pedido PCJ12

☐☐☐ INDIQUE LOS CODIGOS DE LOS LIBROS A COMPRAR. UNO POR CASILLA

☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL ☐ EFECTIVO
Elija la forma de pago

Nombre: ....
Calle: ....
Nro: ....Piso ....Dpto ....
Localidad: ....................................C.P.: ....
Provincia: ....Tel: ....

MP

Oferta válida sólo en la Argentina hasta el 1/7/93. Cheques y giros postales a nombre de MP Ediciones S.A.
Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.

IN GENIO

THE HUMANS

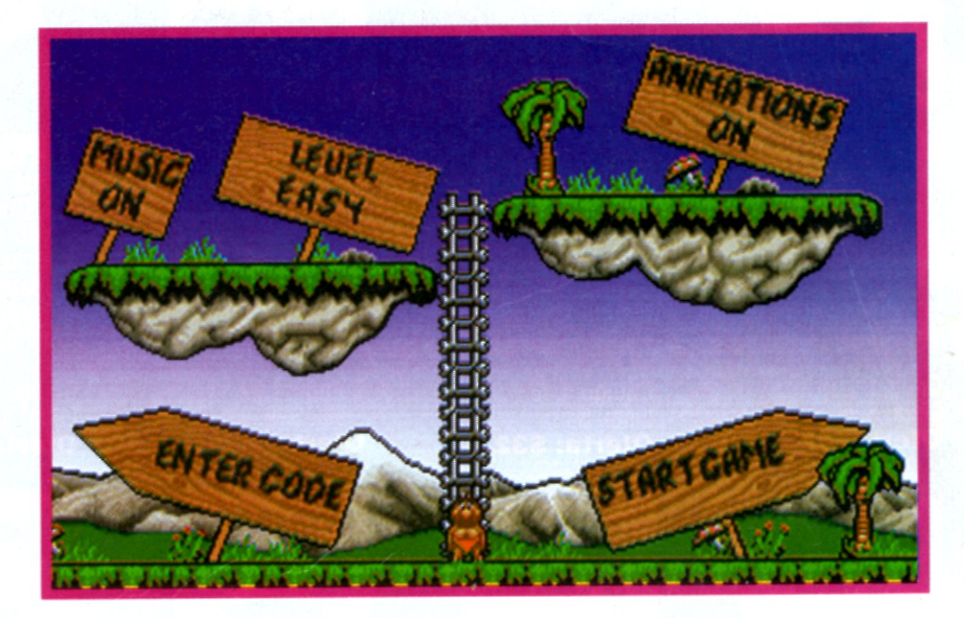
de Gametek

Al principio todo era oscuridad. Luego se hizo la luz. Pero por algún motivo extraño, volvió la oscuridad, después la luz, hasta que al final llovió.

Pasó el tiempo y la historia se sucedió en distintos períodos: paleozoico, mesozoico, cenozoico y "catastrófico".

Toda esta presentación, acompañada de unos geniales gráficos, es el comienzo de un gran programa: Humans, que es un arcade como no se ha visto en mucho tiempo; tiene mezcla de ingenio, habilidad y mucho sentido del humor.

Con un grupo de cavernícolas, deberemos sortear montones de dificultades para salvar a nuestra tribu, en donde cada pantalla tiene un objetivo que deberá cumplirse en un tiempo límite, y con una cierta



cantidad de ayudantes. Cada uno de los cavernícolas que nos ayudan puede realizar dos cosas: la primera, es que cada uno de ellos puede



elevar los brazos para que sus compañeros suban por él y así formar escaleras humanas para alcanzar lugares altos o difíciles de alcanzar. Y la segunda opción es la de tomar items, como por ejemplo una lanza. Al tomar esta arma, la utilizaremos para dispararla y matar a diferentes enemigos, para saltar y para pelear.

Por medio de estas opciones, podremos resolver casi ochenta niveles de juego.

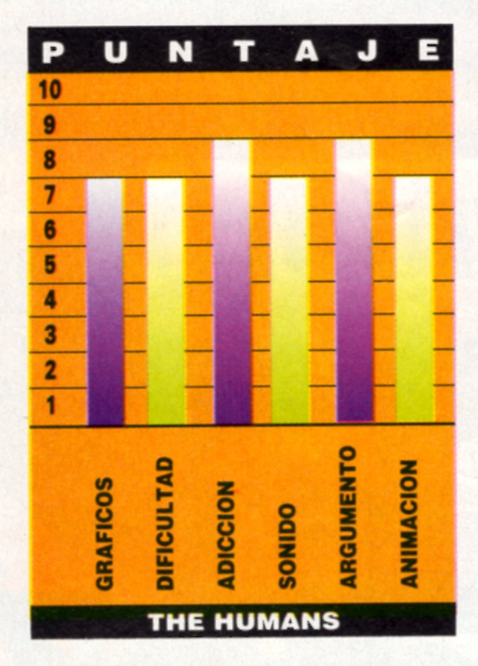
Cada cuatro pantallas cambiamos de escenario: al principio empezamos en las cuevas. Luego salimos y afrontamos el verano.

Después el invierno, luego el desierto, y así pasaremos por varios escenarios más.

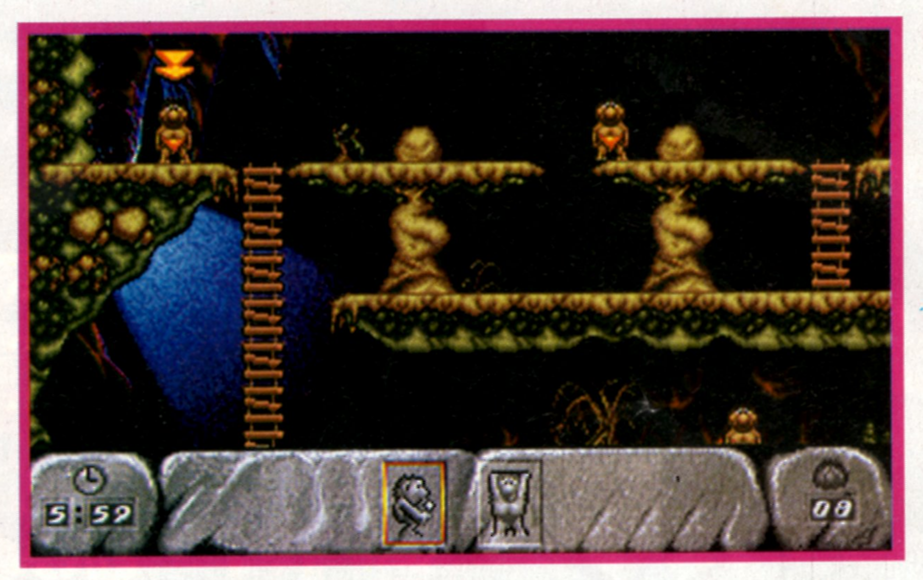
HARD REQUERIDO

- 80286, O MAYOR
- AD LIB, SOUND BLASTER
- 640 KB
- TECLADO JOYSTICK
- IMPRESCINDIBLE
- VGA

Como este juego no se puede grabar y empezamos siempre des-



de el principio, al terminar cada pantalla se nos otorgará un código que se puede ingresar al comienzo del juego, junto con otras opciones como la inclusión de música y animaciones.



Gráficamente el programa es estupendo, tanto en el juego como en las animaciones que lo acompañan, y la música es acorde, en todo momento, a un programa de esta categoría. Por supuesto que la opción de sonido es para aquellos que poseen placa.

A continuación, les ofrecemos los códigos para ver los distintos niveles del Humans.

MARTIN G. RODRIGUEZ

NIVELES DEL HUMANS...

1	DARWIN	28	NICENEASY	55	TIRED
2	ANDIE	29	GREEN CARD	56	CONSOLIDATED
3	PANDY	30	COOKIE	57	STAY HAPPY
4	GET A LIFE	31	MALCY MALC	58	AMERICA
5	CARLOS	32	RAVING BURK	59	ANOTHER DAY
6	HOWIE	33	YOU GOT IT	60	ISOLATION
7	MOOBLE	34	SGNIMMEL	61	PROMISED LAND
8	CSL	35	MINISTRY	62	DAEMONSLATE
9	THE HUMBLE ONE	36	MAD FREDDY	63	BIG RAB
10	PIXIE	37	BIZARRE	64	MIAMI VICE
11	MILESTONE	38	FREE SCOTLAND	65	MARGARET M
12	WAR WAR WAR	39	APPLE JUICE	66	A34732473
13	J MCKINNON	40	PAYDAY	67	HELP ME
14	UNLUCKY	41	BANANNA MOON	68	THE EXILES
15	BLUE MONKEY	42	BONUS	69	EIGHTLANDS
16	RED DWARF	43	BOUNCING	70	WINE AND DINE
17	BAD TASTE	44	NO MONEY	71	NIN
18	THE KITCHEN	45	A S F	72	TECHNOPHOBE
19	CJ	46	VISION	73	GETTING THERE
20	SORT IT OUT	47	SISTERS	74	TIME IS
21	SMART	48	FAST FASHION	75	RUNNING OUT
22	VILLA3BORO2	49	CARGO	76	LORDS OF CHAOS
23	EARLY MORNING	50	RAB C NESBITT	77	NOW ITS DONE
24	BORO4LEEDS1	51	RANGERS	78	IM OUT OF HERE
25	EASY LIFE	52	RAINBOW	79	HERES TO A
26	JIMS TIES	53	DOODY	80	BETTER LIFE
27	PARKVIEW	54	MIGHTY BAZ	81	BYE BYE BYE



WORLD



El asfalto caliente, el olor a goma quemada por la fricción, el rugir de los motores, todo esto nos invita a subirnos a una de las poderosas máquinas y a comenzar el gran desafío de correr en los mejores y más peligrosos circuitos del mundo. MicroProse ha logrado un verdadero simulador de automóviles de carrera, no dejando al azar ningún detalle; así que los invitamos a ponerse el casco, ajustarse el cinturón de seguridad, y; a correr!

CIRCUIT

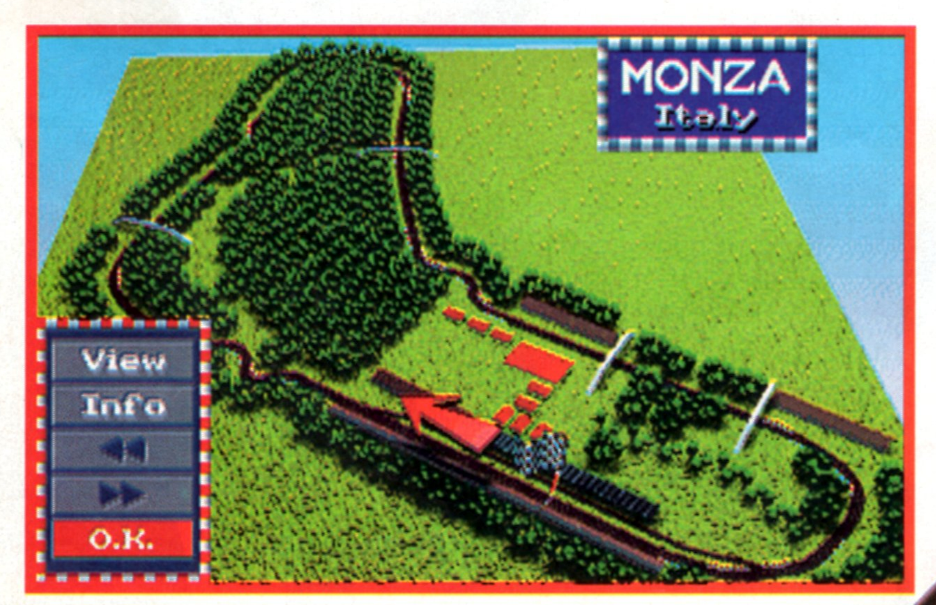
De los juegos para computadora, los más jugados (después de los interactivos) sean tal vez los de simulación y, dentro de esta categoría, los deportivos son los que más se consumen. Esto es debido posiblemente a que no todo el mundo se divierte con una simulación de avión o submarino, pero sí se divierten, en cambio, con los distintos tipos de deportes.



Las PCs tienen muy pocos programas de fórmula 1. Entre los más destacados podríamos mencionar al viejo y siempre querido GP Circuit (MicroProse), una simulación bastante sencilla en la que se puede elegir entre distintos tipos de autos, sin que ello tenga gran influencia en el desarrollo de la carrera. También está el Ferrari Fórmula 1, una simulación un poco más avanzada, en la cual no sólo puede elegirse el circuito en el que desea correr, sino que se agrega un elemento fundamental como el poder remodelar el auto, por ejemplo, cambiándole las cubiertas, probándolo en la cámara de viento, etc. Y por supuesto no podríamos olvidar al queridísimo INDY 500 que por mucho tiempo fue el número 1. Este corto pero impresionante programa aportó lo que hasta hoy es un requisito fundamental: el manejo de cámaras, con lo cual usted puede disfrutar de un replay desde distintas vistas y hasta grabarlo; pero lo que más gustó a los usuarios fue el excelente scroll y el alto grado de dificultad, ya que no se trata de una carrera simple, en la cual es muy fácil llegar al primer puesto y luego el triunfo es casi un hecho, sino que, por el contrario, es muy difícil conseguir este objetivo y habrá que esforzarse mucho para conservarlo.

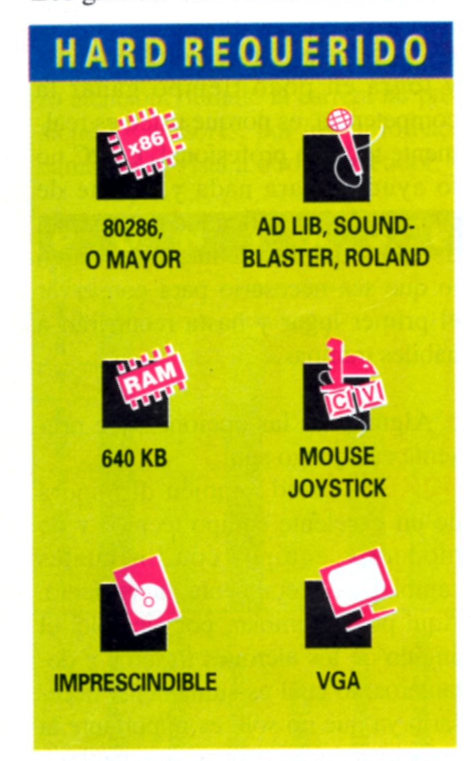
Pero todo esto no era suficiente, o al menos la gente de MicroProse lo interpretó así, ya que ha lanzado al mercado e l


La sensación que nos produce un muy buen simulador de automóviles de carreras es única.



Correremos en las mejores pistas del mundo.

World Circuit, un nuevo producto que, como todo lo que esta empresa hace, dará que hablar por mucho tiempo.
A diferencia de los juegos antes mencionados, World Circuit corre solamente en disco rígido y en monitores VGA.
Los gráficos son verdaderamente excelentes, aunque se han cometido unos pequeños errores. No se sorprenda si a la mitad de una carrera, uno de los coches contrarios se va volando... sí, volando (esta es la manera de avisarle que esa máquina está fuera de carrera; de esta misma manera si un auto está muy dañado, aparecerá un técnico y se elevará por los aires junto con el vehículo. Sin embargo, esto es algo insignificante comparado con la emoción misma del juego, que como en el Indy 500 hará que haya que pelear muy duro por obtener el primer lugar.
Pero no se preocupe. El juego no es para nada imposible, ya que MicroProse ha pensado en todo. Usted podrá elegir (de un completísimo menú) de entre cuatro tipos distintos de juegos, que son: rookie, amateur, semi-pro, pro y ace.





ROOKIE: Este el nivel más sencillo de todos, pensado especialmente para principiantes. En este nivel lo único que tendrá que hacer será acelerar y doblar, ya que automáticamente la computadora se encargará de frenar en las curvas, pasar los cambios y hasta enderezar el auto si es que éste sale de pista. En realidad es bastante aburrido, pero necesario al menos para conocer los distintos circuitos.

AMATEUR: Este nivel ya es un poco más competitivo, pero no mucho más. Aquí lo único que la PC no hará por usted será doblar sola en las curvas.

SEMI-PRO: Aquí la cosa ya es un poco más emocionante, porque los cambios serán manuales, y los autos contrarios aumentarán un poco su maniobrabilidad. De todas maneras no hay que preocuparse tanto por los cambios, pues si observa el tablero del auto notará una luz roja en la cual se marca el número de cambio actual y, debajo de ésta, una luz azul en la que se marca el cambio sugerido para cada curva; así que prestándole atención a esta indicación y frenando antes de entrar en las mismas, no habrá mayores problemas. Y si todo esto le parece poco, una línea blanca en la



Para tomar bien las curvas es conveniente practicar lo suficiente antes de ingresar en el campeonato.

FIAT







Nos ponemos el casco, subimos a nuestra máquina y vivimos la aventura de correr emulando a los campeones.

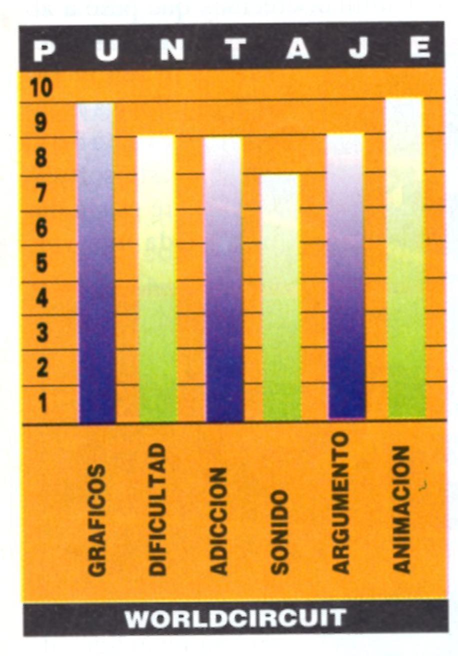
pista le indicará el carril por el cual deberá entrar a las diferentes curvas.

PRO: Aquí la cosa se complica mucho, ya que se cuenta con muy poca ayuda de la máquina. Sólo se le proporcionará el cambio de marcha sugerido y las líneas de pista; el resto queda totalmente de su parte.

ACE: Si usted ha llegado hasta aquí y logra en poco tiempo ganar la competencia, es porque usted es realmente todo un profesional. La PC no lo ayudará para nada y, aparte de eso, el nivel de dificultad es altísimo, debido a que los demás autos harán lo que sea necesario para conservar el primer lugar y hasta recurrirán a hábiles trampas.

■ Algunas de las opciones que presenta este juego son:
BOXES: Usted también dispondrá de un excelente equipo técnico y de modernos equipos con los cuales cambiar casi totalmente su vehículo. Aquí podrá cambiar, por ejemplo, el ángulo de los alerones traseros y delanteros, lo cual es sumamente necesario ya que no sólo es importante la velocidad del auto en sí, sino también lo es la del viento; ambas afectarán sensiblemente la maniobrabilidad en las curvas. También se pueden cambiar las cuatro cubiertas, ya sea por lluvia o por el desgaste producido durante la carrera. Y, por supuesto, no podía faltar el cambio de motor, ya sea sólo una tuerca o toda la máquina. Si se ve obligado a entrar en boxes, aparecerá en el tablero del auto un menú compuesto por las letras D, C, B, A, Q y W. Las cuatro primeras corresponden al tipo de reparación que necesita el auto (variando entre leve y a fondo). La Q es para ver las posiciones de los demás corredores, y la W indicará a los técnicos que preparen el auto para correr en pista húmeda.

MANEJO DE CAMARAS: Este es otro punto flojo del programa, no por la parte gráfica, sino por la distribución del teclado que es realmente mala. Para poder acceder a esta opción, tendrá que presionar la pausa y luego la letra R, y con los cursores cambiar las cámaras y situarlas de tal manera que al volver a la carrera usted podrá ver el auto completo y no sólo el tablero, al mejor estilo de los videos. Pero atención: durante la carrera no presione los cursores, por que si lo hace cambiará la vista a otro competidor, y

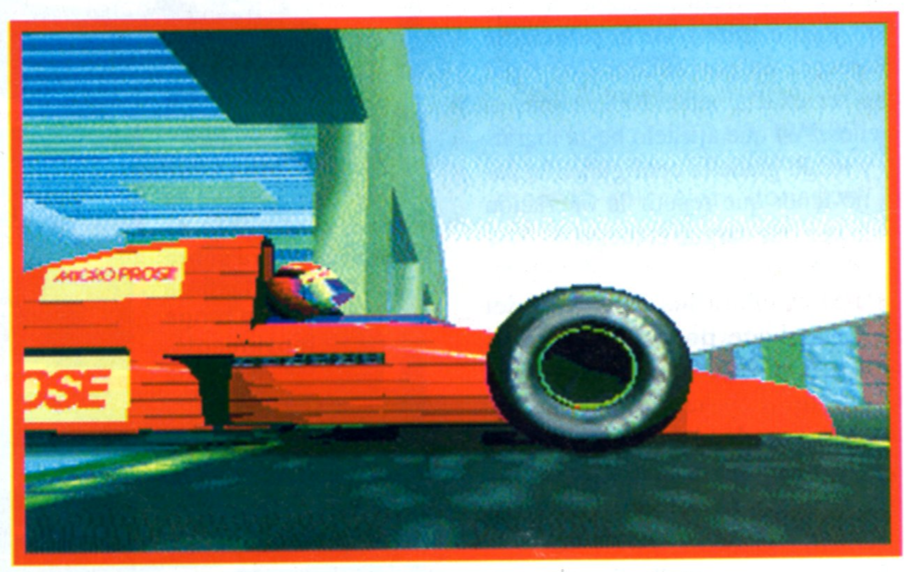


lo más probable es que le cueste mucho encontrar su auto, lo cual por supuesto hará que la carrera tenga un fatal desenlace. Por lo tanto vale aclarar que las teclas para jugar son A, Z y los signos de mayor y menor (aunque realmente los creadores podrían haberlo hecho al revés y haber dejado los cursores para el manejo del auto).

SCROLL: Este es uno de los puntos más fuertes de todo el juego, ya que verdaderamente es una belleza: es tan suave que logra una increíble sensación de velocidad. Sin embargo usted puede cometer el error de pensar que un juego con tanto detalle gráfico corre lentamente en una 286. Pero esto no es así. Como antes mencionamos, MicroProse ha pensado en todo, y es por ello que se puede seleccionar a través del menú la cantidad de gráficos en escena y además la velocidad de los frames o cuadros de animación, logran-



Monte Carlo es uno de los circuitos más trabados donde sólo la experiencia logra llegar triunfante a la meta.



Las pistas guardan una relación exacta con las verdaderas.



do así un espectacular scroll, aun en las máquinas más lentas sin perder demasiado detalle gráfico y, por supuesto, realismo. Para poder saber si se ha elegido correctamente la frecuencia de animación, durante la carrera presione la letra "O" y en el centro de la pantalla le aparecerá un porcentaje; éste tiene que ser exactamente 100, ni más ni menos. Así que ajústelo hasta lograrlo y luego grabe la configuración para no tener que repetir la operación cada vez que cargue el juego.

MODEM: Para los fanáticos del módem, hace poco ha salido al mercado un UPGRADE que permite que jueguen hasta cuatro personas a la vez, dándole así a las carreras un mayor nivel de realismo.

SONIDO: Este es bastante bueno por tarjeta y mediocre por speaker. Y aquí se encuentra otro punto flojo: por ejemplo, el INDY 500 tiene mucho mejor sonido por tarjeta que este programa, lo cual, si bien no es determinante, sí es bastante frustrante, ya que si lograron una tan alta calidad de juego, nada les hubiese costado incluir sonidos, música y efectos dignos del mismo.

OTRAS OPCIONES: Dentro del menú podrá elegir entre practicar solo o con los demás competidores. Podrá también correr solamente una carrera y participar de carreras nacionales y mundiales; por supuesto que para estas últimas deberá calificar, tarea nada sencilla ya que se tendrán en cuenta todos los detalles al igual que en una carrera verdadera.

ESCUDERIAS: Usted podrá elegir correr en las siguientes escuderías:

FERRARI
MARLBORO MCLAREN
CANON WILLIAMS RENAULT
CAMEL BENETTON FORD
BRABHAM YAMAHA
MINARDI
HONDA
LEYTON HOUSE
LOTUS...

Y muchas otras más.

Para ir terminando, les mencionamos sólo algunas de las pistas que componen el gran campeonato WORLD CIRCUIT:

INTERLAGOS
MONACO
MONTREAL
MEXICO
SILVERSTONE
BARCELONA
SUZUKA...

Y muchas más.

En este seriado se observa el sorpasso de la máquina negra sobre la blanca,...lástima que la revista no tenga movimiento.



Por último, creemos que pese a algunos pequeños fallos ya mencionados, este software es sin duda una verdadera joya digna de estar en su colección. World Circuit seguirá estando junto al ya varias veces mencionado Indy 500 en los primeros puestos entre los juegos de Fórmula 1, no sólo por su excelente calidad gráfica y alto grado de realismo sino también por haber aportado grandes avances en este campo, razón por la cual los programas de este tipo serán vistos como "antes y después de World Circuit".

EDUARDO CRAVIOTTO

NOTICIAS

LA GUERRA ESTA DECLARADA Y LOS COMBATIENTES BAJAN LOS PRECIOS

En el mundo de la computación se ha desatado una verdadera guerra de precios, y los más beneficiados somos los usuarios o compradores.

Es realmente sorprendente como la mayoría de los productos han bajado sus precios. Acá en la Argentina hace tan sólo tres o cuatro años por el mismo precio que abonábamos una computadora XT con su configuración mínima, hoy en día podemos adquirir una 386 SX con VGA monocromo y disco rígido.

Pero lo que sucede en estas latitudes es el reflejo de lo que sucede en los Estados Unidos: desde el año pasado NEC bajó el precio de sus equipos 386SX de 20 MHz en un 15 %, y sólo un 12 % lo hizo su competidora Toshiba, mientras Compaq e IBM lo hicieron en un 16%, esta última para poder competir con sus clones orientales.

Por otra parte, la empresa Nintendo bajó un 50% sus equipos de CD ROM, y ahora los mismos se pueden adquirir en doscientos dólares. Claro está que estos porcentajes y costos son en Estados Unidos, pero tienen clara incidencia sobre los precios de nuestro país.



SOFTWARE PROHIBIDO PARA MENORES

En el transcurso del mes pasado, la compañía de software SEGA presentó sus productos MEGADRIVE ante un consejo para que éste califique tanto sus productos como las edades mínimas que requiere para su uso.

Las razones que determinaron esta nueva actitud de SEGA fueron por el reciente lanzamiento de su juego Night Breath, donde las imágenes de violencia son muy reales. En Inglaterra se tomó la decisión de prohibir este juego para menores de 15 años, debido a su alto contenido de violencia. Las autoridades inglesas comentaron que hasta hace tan sólo un año únicamente se disparaba contra dibujos y figuras grotescas; en cambio ahora los protagonistas de los juegos son actores verdaderos y los efectos y mutilaciones son semejantes a la realidad.

SEGA Y KIIS-FM CONTRA EL SIDA

La famosa firma de juegos de consola, junto a una estación de radio de la ciudad de Los Angeles, realizaron una campaña contra el SIDA.

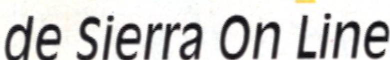
La compañía Sega y la radio KIIS-FM, de Los Angeles, han creado una fundación que se dedica a recolectar fondos para distintas obras benéficas (fundaciones de ayuda a enfermos terminales).

Esta fundación realizó un concierto y dentro del mismo una subasta con distintos objetos de colección, donados por famosas figuras del espectáculo, entre los cuales se encontraban una guitarra donada y autografiada por el grupo U2 la cual fue vendida en U$S 10.000, una motocicleta que perteneció al famoso cantante Sting, subastada en U$S 7.500 y un disco de oro del mundialmente conocido Michael Jackson a U$S, 4.500. El total recaudado en los dos espectáculos, la subasta y el concierto, alcanzó una suma cercana a los U$S 250.000.

Estas dos empresas donarán el total recaudado a Pediatric Aids Foundation (Fundación destinada para la ayuda de niños enfermos de Sida).

La lista de artistas que participaron en este concierto incluía a Richard Marx, Amy Grant, Luther Vandross, Keith Sweat, Color Me Badd, Kenny G., Eddie Money y Wilson.

KING QUEST VI



Si utilizamos el término "fantástica" en todas las acepciones que dicha palabra tiene, podremos decir que es un calificativo adecuado para esta aventura gráfica de SIERRA.

La técnica, el buen gusto, la imaginación, la creatividad se han puesto de acuerdo en lo que respecta a lograr un excelente producto para los amantes de este tipo de juegos.

Este es el último de una serie de juegos de aventuras que comenzara con KING QUEST I -THE QUEST FOR THE CROWN, donde un caballero valiente llamado Sir Graham debe hallar tres tesoros mágicos del reino de Daventry.

En este juego se inicia una serie de aventuras cuyo denominador común es el reino de los cuentos de hadas con castillos, príncipes, magos y criaturas encantadas.

Los primeros juegos eran del tipo conversacional, en los cuales las órdenes correctas a los personajes debían ser escritas.

Eso ocurrió hasta el KING QUEST IV. En el KING QUEST V ya aparece la nueva técnica de juegos de esta empresa con un sistema de íconos mucho más sencillo y utilizando toda la capacidad de los 256 colores de la VGA.

Las láminas de ese juego eran verdaderos cuadros que parecían sacados de un hermoso libro de cuentos.

Esa misma técnica es utilizada en esta última aventura con gráficos realmente excelentes y de gran imaginación en su concepción. De igual manera ocurre con el argumento, el cual sumado al sonido que pueden disfrutar los poseedores de las correspondientes plaquetas, hace que este juego se convierta en una verdadera joya para disfrutar.

Obviamente para disfrutarlo en su totalidad se debe guardar algo del espíritu ansioso de aventuras y mundos mágicos que teníamos en la niñez (cuando viajábamos a través de los cuentos de hadas a mundos maravillosos donde todo era posible).

Para introducir en la historia a aquellos que no siguieron la serie de los KING QUEST, podemos decir que el protagonista es Alexander, hijo del caballero Sir Graham, quien luego se convirtió en Rey de Daventry.

Este joven ya tiene experiencia en aventuras, ya que en KING QUEST III debió servir durante años a un malvado brujo de nombre Mannanan a quien logró vencer con sus propias artes.

Luego fue raptado junto con su familia por otro brujo llamado Mordack, y debió ser rescatado por su padre (KING QUEST V).

En este caso debe salvar a la hermosa Cassima, a quien ya había conocido en el castillo de Mordack, de un visir que quiere esposarla por la fuerza para ocupar el trono (¿les recuerda otro famoso juego quizás?).

Alexander luego de un naufragio aparece en las llamadas Islas Verdes donde deberá enfrentarse a toda clase de peligros para alcanzar su objetivo.

Los peligros abarcan misiones tales como matar a un terrible minotauro, desafiar a los monjes druidas y hasta llegar al mismísimo reino de



Alexander vivirá las más peligrosas aventuras en King Quest VI.

la Muerte y volver sano y salvo de sus entrañas.

Para llegar al fin de su aventura, Alexander conocerá las más variadas y fantásticas criaturas y deberá recolectar objetos y resolver enigmas en las cinco islas que componen el archipiélago.

La imaginación de los autores es realmente maravillosa: veremos un jardín donde aparecen plantas de lágrimas de bebés, ostras que duermen en la playa en pequeñas cunas, un reino habitado por piezas de ajedrez vivientes y todo un despliegue de fantasía. También tendremos acceso como en toda la serie KING QUEST III a conocidas leyendas e historias, en este caso la del Minotauro de la Isla de Creta y la de la Bella y la Bestia, últimamente muy popular gracias a la hermosa versión de los estudios Walt Disney.

El juego tiene una animación inicial que ocupa 6 MB en el disco rígido y que, una vez vista, puede borrarse para ahorrar espacio.

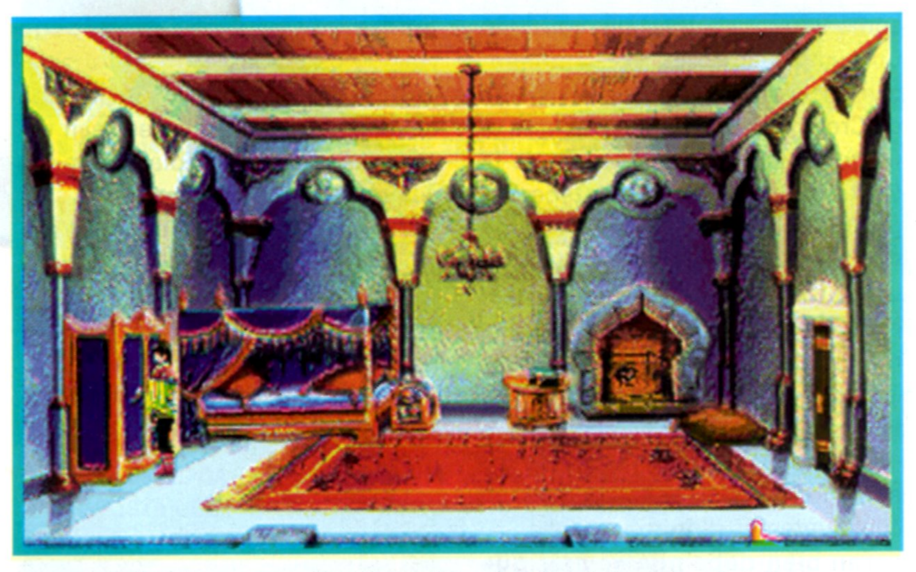
Para correr dicha animación se necesita al menos una 386 SX con 16 MHz de velocidad, según recomienda la empresa.

Si se posee un equipo igual o superior, es muy conveniente ver esta animación ya que es realmente espectacular. El sonido y la música son excelentes y acompañan a la perfección el desarrollo del juego, lográndose así un gran realismo.

La solución del mismo es bastante difícil, aunque existe un camino más abreviado para llegar al final como se explica más adelante. Requiere disco rígido, VGA o MCGA y soporta la mayoría de las plaquetas de sonido.



La muerte, el amor y el valor son las tres consignas de esta aventura.



Las pantallas fueron realizadas cuidando al máximo los detalles.

SOLUCIONES

Aclaramos "completas" en el título por lo siguiente: El juego en determinada parte de su desarrollo admite dos caminos para llegar al final: uno más corto y sencillo para el cual no debemos pasar por muchas secuencias, y otro que es el que da la totalidad de los puntos (231) y requiere resolver todos y cada uno de los pasos como así también poseer todo el inventario de objetos que necesita el personaje.

Debo aclarar que comencé resolviendo el juego de la primera manera, lo cual de por sí es bastante difícil e intrincado y luego dediqué a la solución integral del mismo largas horas frente a la máquina.

La ventaja de la solución completa es que podemos disfrutar de escenas fantásticas y de gran calidad que no podemos perdernos. Como siempre decimos, el lector debe tratar de resolver el juego por sí mismo en la medida de lo posible y recurrir a esta guía en los casos de urgencia y ansiedad (que serán muchos seguramente).

Hagamos una breve introducción del desarrollo y los objetivos del juego para poder entendernos en las soluciones que siguen.

El juego transcurre en las llamadas Islas Verdes. Al comienzo del mismo, Alexander aparece en una de ellas, llamada Crown Isle, y no tiene forma de acceder a las otras ya que no hay medio físico de hacerlo.

Intentar nadar significa la muerte y el único medio de transporte que hay (un ferry) está totalmente averiado.

Luego de ciertas instancias que



En esta aventura, se mezclan distintos personajes de cuentos famosos, o por lo menos así parece.

comentaremos, Alexander consigue un plano mágico en el cual aparecen inicialmente cuatro islas: la Isla de Crown que es donde comienza el juego, la Isla Wonder, la Isla de la Bestia y la Isla de la Montaña Sagrada. Posteriormente y luego de vencer al minotauro que habita en la Isla de La Montaña Sagrada, aparece otra isla donde habitan los monjes druidas.

Para finalizar el juego deberemos viajar repetidamente de una isla a la otra, para lo cual bastará con utilizar el plano mágico y señalar el sitio al cual queremos dirigirnos.

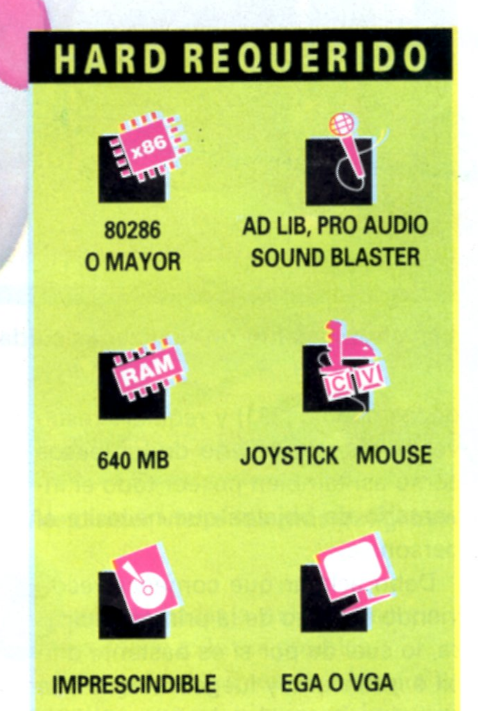
También debemos aclarar que ciertas escenas ocurren si previamente se realizaron ciertas acciones para que se activen. Por ejemplo el caballo negro alado sólo aparecerá cuando hayamos hablado con los monjes druidas. El vendedor de lámparas aparece al principio del juego y luego casi sobre el final.

El tema es que para resolver misterios de cada isla se deben recorrer las otras hasta encontrar el objeto necesario.

Otro tema a tener en cuenta es el siguiente: el vendedor de la primera isla en el negocio de baratijas tiene cuatro objetos sobre el mostrador (una linterna, un pincel, un pájaro mecánico y una flauta).

Al principio compramos el pájaro mecánico con la única moneda que tendremos en el juego, y luego cuando queramos cambiar de objeto deberemos hacer el trueque con el vendedor cuantas veces sean necesarias (siempre hablando de los cuatro objetos mencionados).

Vayamos ahora a una guía orientativa de los pasos a seguir en el juego.



Al comienzo cuando Alexander aparece en la playa, éste debe tomar su anillo real que brilla sobre la arena. Luego debe mover una madera y descubrir una caja enterrada. En la misma hallará la moneda a la que hicimos referencia.

De allí debe dirigirse al pueblo (camino de la izquierda) y entrar en el negocio de baratijas (Pawn Shop).

Debe conversar con el dueño hasta lograr hacerse conocer como miembro de la familia real de Daventry (hacerle preguntas sobre las islas y luego comprarle el pájaro mecánico que tiene en exhibición).

Luego, se debe tomar un caramelo de menta del recipiente en el mostrador.

Al lado hay un negocio de libros. Se debe tomar el libro que está casi a la entrada y que el dueño nos regalará ya que se trata de un libro super aburrido. Luego, debemos mirar los libros de los estantes y leer el libro de poesías.

Al hacerlo caerá una hoja con un poema que debemos tomar.

Debemos charlar con el dueño y preguntarle sobre las islas hasta que nos diga que debemos hablar con el dueño del ferry (si no realizamos este diálogo, cuando vayamos al ferry no seremos bienvenidos).

Debemos observar un libro que está sobre el mostrador y preguntar de qué se trata. Nos dirá que es un libro de magia y que sólo se puede cambiar por un libro raro.

Debemos ir al castillo y mostrar nuestro anillo real a los guardianes de la entrada.

Seremos recibidos por el indeseable visir y nunca más podremos entrar (por lo menos por las buenas) al castillo.

Debemos dirigirnos al hombre del ferry y charlar con él. Debemos lograr que nos diga que el tendero del negocio de baratijas tiene un plano para viajar por las islas.

Luego tenemos que tomar la pata de conejo que tiene sobre su mesita.

NOTA: Cuando vayamos al librero en un momento aparecerá un personaje llamado Jollo, que trabaja en el castillo. La primera vez que lo veamos, debemos ganar su confianza mostrándole el anillo real. El personaje aparecerá en otras partes

del juego y debemos escuchar atentamente lo que dice, ya que serán claves para nuestro plan de rescate.

Cuando se den las condiciones (haber realizado todos los diálogos pertinentes) ir al tendero y "empeñar" el anillo real a cambio del mapa mágico.

Antes de usar el mapa debemos revolver el recipiente de la entrada del negocio del tendero hasta que aparezca un frasco de tinta invisible.

Comencemos yendo a la Isla de la Montaña Sagrada. Tomemos la flor de aroma apestoso que aparece en la playa y luego la pluma negra que también yace en la misma. Vayamos a la Isla Wonder.

Apenas lleguemos, debemos conversar con la única ostra que no está durmiendo la siesta en la playa. Debemos leerle el aburrido libro que obtuvimos del librero.

Cuando la ostra bostece, tomemos la perla que tiene en la boca.

Observaremos que la corriente trae una especie de cinta rosa. Tomémosla sólo cuando se encuentre cerca de la playa (si no, nos ahogamos).

Esta cinta en realidad es una oración incompleta que comienza: WHERE IS...

Al intentar ingresar más adentro de la isla, aparecerán cinco simpatiquísimos y desconfiados enanos que nos harán pruebas para saber si somos humanos.

Al primero que tiene una inmensa nariz, se le debe acercar la flor apestosa.

Al que tiene orejas inmensas, se le debe hacer escuchar el canto del pájaro mecánico.

Al que tiene una larga lengua, se le debe dar el caramelo de menta.

Al que tiene manos inmensas se le acerca la pata de conejo y al de ojos inmensos, se lo engaña usando la tinta invisible para desaparecer.

Una vez burlados los enanos, no aparecerán nunca más.

Debemos dirigirnos a la derecha. Tratemos de tocar los libros y aparecerá un gusano pintoresco, al cual deberemos hablarle. Recordemos que precisamos un libro raro si realizamos correctamente el diálogo con el librero.

El gusano nos pedirá algo extraño y original a cambio.

En la playa aparece un extraño gusano colgando de un árbol. Dialoguemos con él y ofrezcámosle la oración incompleta que encontramos en la playa. De esta manera



Los paisajes de las distintas islas son muy diferentes.



Alexander se queda perplejo frente al gran monumento.

Dejémoslo y observemos la tela de araña. Charlemos con la viuda negra que nos propondrá matrimonio (¡debemos rehusarnos obviamente!) y tiremos del hilo que aparece en la parte inferior de la tela. Cuando la araña camine hacia abajo tomemos el pedazo de papel que estaba atrapado en la tela.

Debemos leerlo y recordar lo que dice (LOVE).

Volvamos a la playa y vayamos a la Isla de la Bestia.

aceptará viajar con nosotros.

Volvamos a la Isla Wonder y entreguemos el animalito al cuidador de los libros, quien nos dará a cambio un libro de acertijos.

Debemos leerlo y observarlo. Volvamos a la Isla de Crown y démosle el libro al librero. Nos dará un libro de magia.

Debemos leer los tres hechizos que están escritos (dar vuelta las páginas).

Vayamos al tendero y entregué-



Inmensos y lujosos palacios marcan el poderío de esa época.

mosle la perla. Nos devolverá el anillo real.

Cuando vayamos camino a la playa, en un árbol que está en el cruce de caminos aparecerá un ruiseñor en las ramas altas. Cuando ello ocurra utilicemos el pájaro mecánico para ganar su confianza.

Cuando el pajarito baje de rama, ofrezcámosle el anillo real (él se encargará de entregar a la princesa).. Luego nos traerá una cinta de cabello. Debemos revisarla hasta encontrar unos cabellos negros.

Luego le damos el poema de amor y también lo llevará al castillo, trayéndonos de vuelta una carta de Cassima que debemos leer.

NOTA: Realicemos todas estas acciones en el momento que aparezca el ave, que puede ser variable, y en todos los casos entreguémosle primero el anillo para que Cassima nos pueda identificar.

Podemos ir al tendero y cambiar el pájaro por la flauta que tiene en el mostrador.

Vamos a la Isla Wonder y nos dirigimos al norte. Del árbol con cara de perro tomamos un frasco de leche de las plantas que los producen.

Encontraremos un jardín hermoso. De allí tomamos el tomate podrido que aparece.

Si observamos la pared, vemos un "agujero en la pared". En efecto se trata de un agujero "portátil" en forma de insecto que nos puede ser muy útil.

Para tomarlo, primero debemos tocar música con la flauta hasta lograr que las plantas bailen. Cuando están danzando tomamos el simpático adminículo de la pared.

En un mueble del jardín aparece una taza de té que debemos tomar.

Debemos traspasar las puertas al fondo del jardín y entrar al reino de las piezas de ajedrez. Cuando aparezcan las dos damas (una roja y una blanca) luego de un extraño diálogo dejarán una bufanda roja en el piso que debemos tomar.

Debemos recoger una lechuga congelada del piso. Volvamos por el camino y tratemos de recoger barro del pantano con la taza de té (siguiendo las instrucciones del libro de hechizos). En ese momento cobrarán vida dos simpáticos personajes:

Un palo en el pantano y un chichón en un tronco, que son hermanos pero que están enemistados. Dialoguemos con ambos y al final ofrezcámosle el tomate podrido al tronco para que que lo arroje a su hermano. Cuando eso sucede y el otro le arroje barro, tomémoslo con la taza.

Vayamos a la Isla de la Bestia, y sigamos por el camino. Debemos arrojar la lechuga congelada al agua hirviendo de la laguna para que se enfríe. En caso de que la lechuga se haya derretido en el camino, debemos volver y tomar otra.

Cuando hayamos traspasado la laguna, debemos tomar la lámpara en forma de tetera que cuelga de un árbol. Sigamos adelante y cuando veamos un jardinero, no le hagamos caso. Este jardinero, así como el niño que aparece al principio del juego invitando a Alexander a nadar, o la viejita que nos ofrece frambuesas más adelante, es un genio maligno al servicio del visir por lo cual debemos ignorarlo.



Distintas sorpresas se le irán presentando a nuestro joven héroe.

Debemos tomar el ladrillo que es-

tá en el piso y volver a la playa.

Volvamos a la Isla de Crown y cambiemos la flauta por la linterna. Debemos dirigirnos a la Isla de la Montaña Sagrada.

Para lograr subir los peligrosos acantilados hay que observar las inscripciones que se encuentran en las piedras.

Cada una es un enigma cuya respuesta está en el manual del juego en la parte que habla de "LOGIC CLIFFS". Esta parte es la protección del programa, por lo que no corresponde dar las respuestas a dichos enigmas.

Todas son deducibles teniendo el manual y basta con pensar un rato para poder sacarlas. Es conveniente grabar el juego en cada tramo que escalamos por las dudas que ocurra un desastre al no poner la respuesta adecuada.

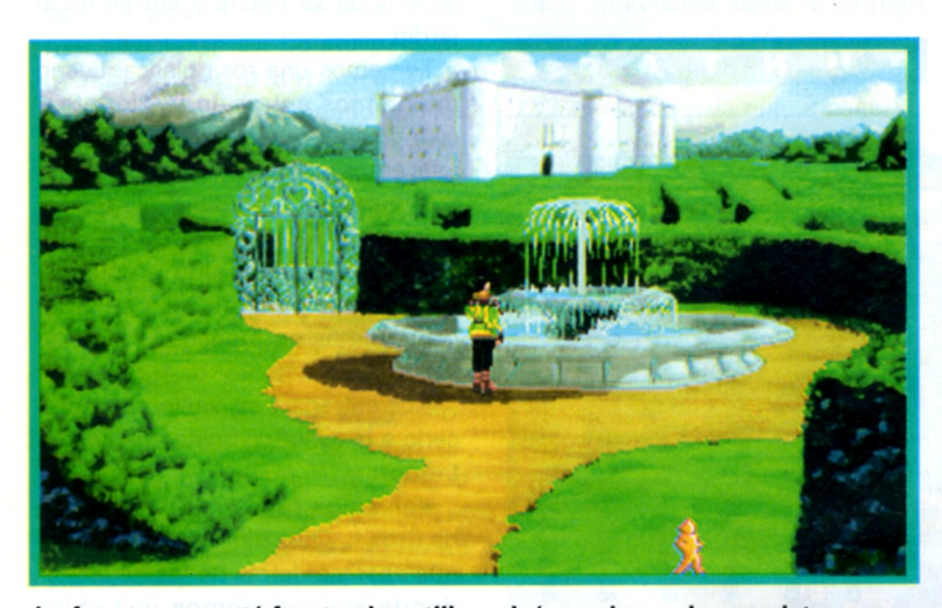
Al llegar al tope del barranco debemos dirigirnos a la caverna que se encuentra a la derecha, ignorando a la viejecita que aparece (recordemos que es el genio).

Entremos y prendamos la linterna. Luego sigamos hasta la segunda caverna y en la abertura de la pared tomemos la hoja de menta.

Sigamos hacia el norte hasta que nos reciban los reyes alados, quienes nos encargarán que rescatemos a su hija de las garras del minotauro.



Y cuando la ve por primera vez, no puede dejar de pensar en ella.



La fuente que está frente al castillo quizás encierre alguna pista.

Si en algún momento nos dicen que no estamos preparados para la misión y nos llevan a la playa, quiere decir que no tenemos los elementos necesarios para vencer al monstruo. Si siguieron las instrucciones hasta aquí rigurosamente, serán llevados hasta las catacumbas del minotauro al que deberán vencer.

A partir de aquí comienza una parte de laberintos que no son excesivamente difíciles de flanquear (al lado de los laberintos de JAWS OF CERBERUS constituyen un juego de niños). Hay que grabar frecuentemente el juego ya que ciertas puertas conducen al desastre.

Los objetos que debemos hallar en los laberintos son los siguientes: una calavera, unas monedas de cobre oxidadas que están dentro de un esqueleto y un escudo que está en una de las paredes.

No desesperemos ya que si vencemos al minoutauro podemos entrar nuevamente a las catacumbas con más tranquilidad; las trampas habrán sido desactivadas.

En un momento encontraremos una habitación con baldosas decoradas en el piso, lo cual nos hará recordar al juego de INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.

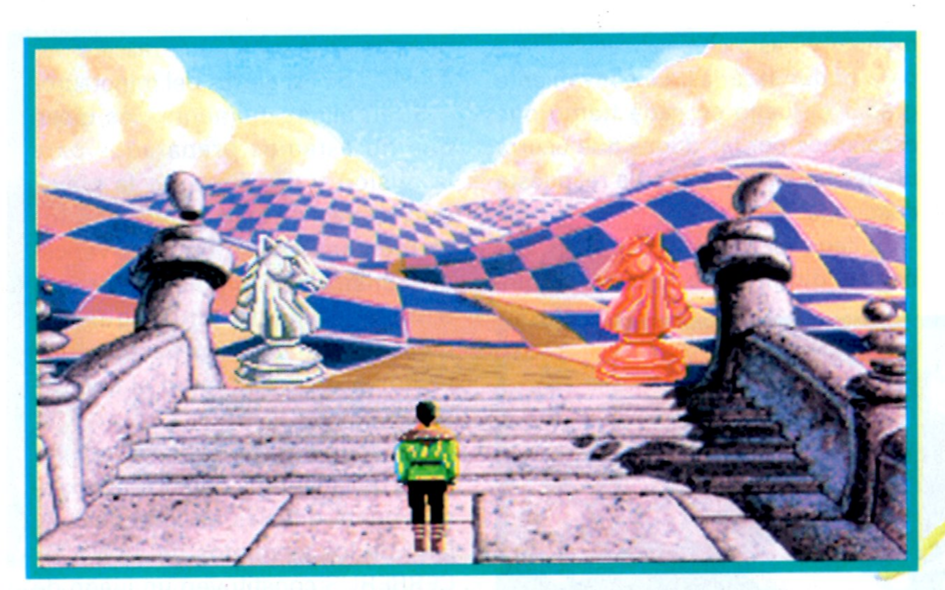
Las baldosas se deben pisar en un cierto orden cuya secuencia se encuentra también en el manual en la parte que habla de las catacumbas.

La secuencia está elípticamente descripta en un poema que aparece en dicha sección.

Una vez atravesada esa habitación encontraremos otra en la cual aparece un sistema de engranajes que accionan un techo movedizo. Para inutilizar la maquinaria basta con arrojar el ladrillo que recogimos en la Isla de la Bestia.

Cuando pisemos una trampa y caigamos en la parte inferior de las catacumbas en una sala oscura, utilicemos la linterna para encender la antorcha.

Deambulemos por los pasillos



La fantasía tiene un papel predominante en toda esta aventura.

hasta que un mensaje nos indique que el minoutauro se encuentra muy cerca, más precisamente hacia la derecha de la pantalla.

Allí utilizamos nuestro simpático "agujero en la pared" para espiar. Podremos ver cómo el minoutauro acciona una palanca secreta en un cuarto con un tapiz.

Debemos dirigirnos hacia ese cuarto por los laberintos hasta hallarlo y tocar el tapiz.

Cuando se abra la puerta secreta, debemos enfrentarnos al minoutauro.

En el momento que esté por embestirnos, utilicemos el trapo o chalina que tomamos del reino de las piezas de ajedrez y hagamos de toreros.

El monstruo caerá en las llamas.

En ese momento comienza una larga secuencia animada al fin de la cual tendremos dos nuevos objetos: una daga y una ampolla con agua sagrada.

Los guardianes alados nos devolverán a la orilla.

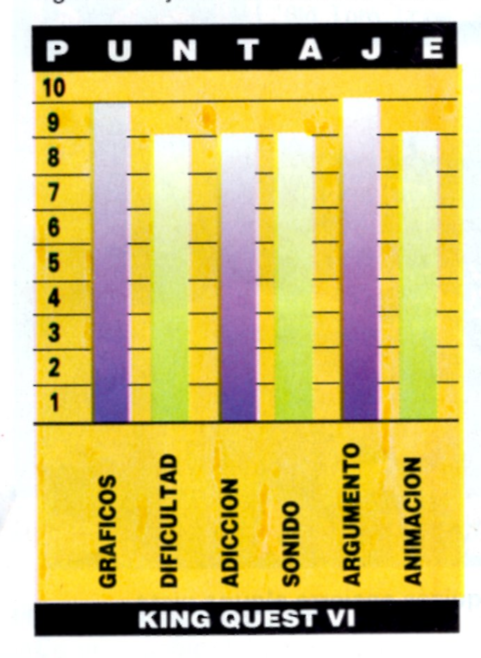
En este momento grabemos el juego y dejémoslo reservado ya que comienza la opción entre la solución más corta y la completa.

Nosotros seguimos con la completa. Por lo tanto nos dirigimos a la nueva isla que aparece en el mapa (ISLE OF THE MISTS).

Cuando lleguemos a la misma NO tomemos el camino hacia el noreste sino sigamos hacia la izquierda.

En la villa desierta tomemos la guadaña que está en un árbol y un trozo de carbón que hay en una fogata apagada.

Debemos ir a la Isla Wonder y dirigirnos al jardín encantado. Tome-



mos un frasco con una poción que aparece en la mesita del jardín (si no aparece en esta secuencia; volvamos a Crown y vayamos a la librería hasta poder hablar con Jollo).

Como la poción nos hace aparecer como muertos durante unos minutos, deberemos utilizarla en el negocio del tendero cuando aparezca el genio, para que crea que hemos muerto y le comente sobre esto al visir.

En ese momento debemos observar la lámpara que tiene el visir frente a sí (es azul y de cuello alto).

Esto podemos hacerlo al volver a la Isla de Crown. Sigamos en la Isla Wonder.

Debemos darle un frasco de leche a las plantitas con cara de bebé (a una de ellas).

Cuando las otras lloren tomemos sus lágrimas en la lámpara en forma de tetera.

Entremos al reino de las piezas de ajedrez y cuando nuevamente aparezcan las damas entreguémosle el carbón a la dama blanca.

Nos darán de regalo un lindo huevo podrido (!) que debemos conservar.

Debemos dirigirnos a la Isla de la Bestia y llegar hasta la casa con el arquero de piedra.

Utilicemos el escudo para protegernos de su flecha y entremos al jardín.

Tomemos una rosa blanca. Luego intentemos entrar en la glorieta y cuando se forme un muro de zarzas, utilicemos la guadaña para cortarlas.

Entraremos al jardín de la Bestia, quien entablará un diálogo con nosotros pidiéndonos que le consigamos una compañera bajo pena de convertirnos en monstruos si no lo logramos.

Nos entregará su anillo para ofrecerlo a la eventual novia que encontremos.

Volvemos rápidamente a la Isla de Crown y nos dirigimos a la casita que aparece detrás de los negocios, donde encontraremos una chica cortando rosas del cerco.

Inmediatamente le ofrecemos la rosa blanca. Luego dialogamos con ella y le damos el anillo de la Bestia.

Con esto aceptará ser su esposa. Automáticamente apareceremos en la isla donde el monstruo se transformará en un príncipe tal como ocurre en el cuento.

La chica nos obsequiará sus viejas ropas y el príncipe nos dará un

espejo.

Cuando se vayan, pongamos agua sagrada en la lámpara-tetera y posteriormente agreguémosle agua de la fuente.

Conjuramos entonces el hechizo de las tormentas.

De allí nos vamos a la Isla de los Druidas, quienes intentarán cocinarnos al spiedo. Si hicimos los pasos anteriores correctamente, se activará el hechizo de las tormentas y nos salvaremos.

Luego del diálogo con los sacerdotes, tomemos con la calavera brasas de la fogata.

Mezclemos el huevo podrido (que emanará azufre) dentro de la calavera y agreguemos los cabellos de Cassima.

Debemos ir hasta la Isla de la Montaña Sagrada y, cuando aparezca un caballo negro alado, conjurar el último hechizo del libro (para criaturas de la noche). El caballo nos llevará al reino de los muertos. Allí debemos dialogar con los padres de Cassima, quienes nos darán un boleto para ingresar al Reino del Lord de la Muerte. Tengamos cuidado con los zombies que aparecen, ya que si nos rozan nos desintegran.

Luego vayamos a la izquierda y entremos por la escalera. Cuando aparezca un espíritu de mujer llamando a su hijo deberemos hablarle. Nos dará un pañuelo para ubicar a su hijito.

Sigamos el camino y llegaremos al portal con los guardias.

Allí tomemos los huesos que aparecen a la derecha y toquemos sobre los huesos como si fuera un xilofón.

Cuando los esqueletos bailen tomemos la llave que queda en el piso.

Luego entreguemos el boleto al guardia de la derecha y continuemos el camino.

Cuando veamos un caballero tendido en el piso tomemos su guante.

Al llegar a la barcaza tomemos agua del río Estigia con la taza y luego démosle las dos monedas oxidadas al barquero.

Seguiremos la senda y aparecerá una extraña puerta. Debemos tocarla y dialogar con el monstruo. Cuando nos haga una adivinanza, su solución es LOVE (la palabra que encontramos al principio del juego en la telaraña).

Ver al Lord de los Muertos y arrojarle el guante para desafiarlo.

Cuando nos pida que le hagamos llorar, usemos el espejo.

Luego de esto volveremos con los padres de Cassima a la Isla de Crown.

Ir al tendero y veremos a un vendedor de lámparas frente a su negocio.

Cambiemos la lámpara que tenemos por una nueva. Elijamos la azul de cuello alto.

Entremos al negocio del tendero y cambiemos la linterna por el pincel.

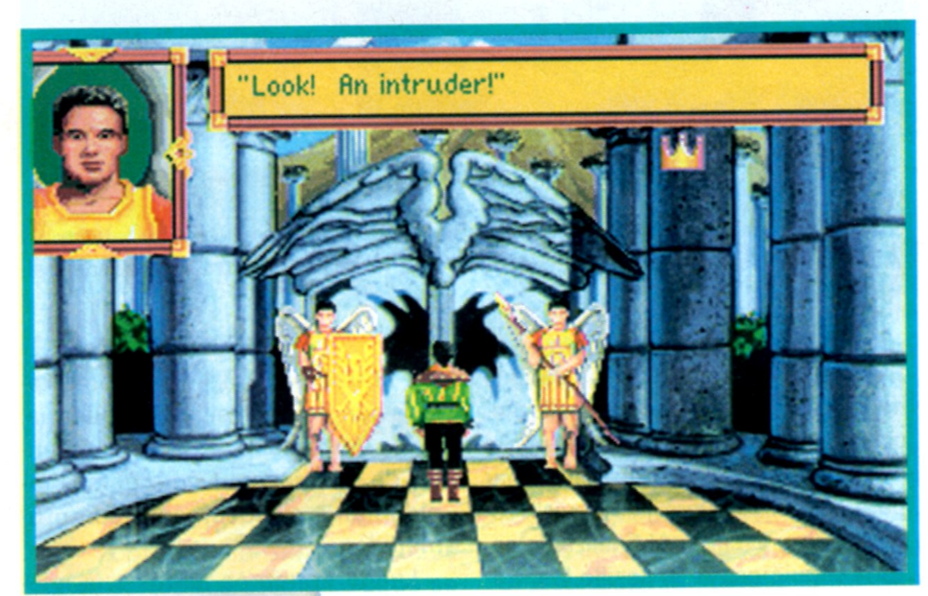


Se debe elegir muy bien lo que vamos a comprar; pero si nos equivocamos, podemos volver para cambiarlo.

Al salir, agitemos la taza y obtendremos una pintura mágica.

Vayamos al lateral del castillo y pintemos una puerta en la pared blanca.

Conjuremos el hechizo para que la pintura se vuelva realidad y entremos al castillo.



Cuando Alexander llega al castillo, no es recibido de muy buena manera.

Entremos al calabozo del medio donde aparece un pequeño fantasma llorando. Démosle el pañuelo que nos dieron en el reino de los muertos.

A cambio de éste, nos dirá un secreto. Demos la vuelta al pasillo y abramos la puerta que da a la habitación de Jollo.

Entreguémosle la lámpara azul.

Luego movamos el brazo de la armadura y entremos por el pasaje secreto.

Apenas entramos, espiamos por el agujero en la pared (esta vez ya está hecho) y escuchamos lo que dicen los guardias. En un momento mencionan la palabra ALI.

Subimos la escalera y espiamos por el agujero que aparece en la pared. Allí veremos a Cassima con la que mantendremos un diálogo. Al terminar el mismo debemos darle la daga. Luego tomamos el pasillo hacia la izquierda y continuamos por el mismo hasta que aparezca otro lugar para espiar. Allí veremos al visir escribiendo una carta. Al finalizar la escena seguimos por el pasillo y entramos por lo que parece una puerta.

En esta habitación hay un cofre cerrado con un candado. Para abrirlo usamos la llave del esqueleto del Reino de Los Muertos. Tomamos el papel que se encuentra en su interior y lo leemos ya que se trata de un documento comprometedor para el visir.

Luego abrimos la otra caja que aparece y leemos en un papel la palabra ZEBU.

Tomamos el camino hacia abajo y salimos al pasillo del castillo nuevamente.

Nos dirijimos a un lugar donde aparece una puerta sin picaporte ni cerradura. Hablamos a la puerta y le decimos las siguientes palabras: ALI ZEBU.

Al abrirse la puerta, inspeccionamos cuidadosamente bajo la tela blanca para descubrir los tesoros que se encuentran. Salimos al pasillo y empezará a sonar la marcha nupcial.

Corremos hacia la escalera en el medio del pasillo, espiamos por la cerradura y al no ver a ningún guardia entramos. Allí nos encontraremos con Saladín, el jefe de guardia, quien nos pedirá explicaciones antes de matarnos. Le entregamos rápidamente el documento comprometedor.

Luego entramos juntos a la iglesia y nos dirigimos a los novios.

En el momento en que la falsa novia pide que nos maten, aparecen los padres de Cassima y se descubre que la "novia" es el genio de la lámpara.

Cuando comienza la pelea, seguimos al visir que toma por unas escaleras. Cuando el visir ordena al genio que nos mate tenemos dos soluciones:

Una es darle la hoja de menta que tenemos, con lo cual perderá el control y se matará, y la otra es usar la lámpara que en ese instante nos alcanza Jollo. Cuando el genio es eliminado debemos tomar la espada que está en la pared y pelear con el visir. Cuando estemos por perder, Cassima nos dará una mano con su daga y en ese instante aprovechamos para dar un golpe final al visir antes de que reaccione.

Y ahora sí a prepararse para ver el final feliz que es realmente espectacular.

El camino "fácil" o más corto que mencionamos involucra, una vez que tenemos la ropa de la muchacha que va a ser esposa de la Bestia, disfrazarse de sirvienta para entrar al castillo.

En ese caso debemos llevar el pájaro mecánico, subir por la escalera de la izquierda y cuando pasan los guardias hacerlo funcionar.

Cuando bajan los guardias, debemos tomar el clavo que está bajo el cuadro y utilizarlo como herramienta para abrir el cofre secreto del visir.

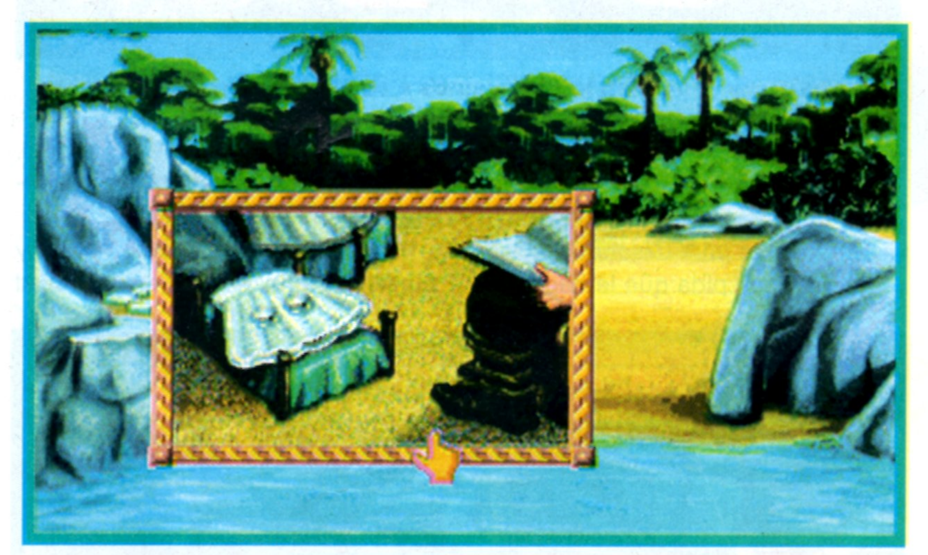
Luego volvemos al pasillo y colocamos el cuadro en su lugar. Cuando interrumpimos el casamiento (no estarán los padres de Cassima para ayudarnos), utilizamos el espejo en la falsa novia y se revela su identidad.

Por este camino obviamos toda la parte de los druidas y el viaje al Reino de Los Muertos.

Como el lector puede observar, se tienen todas las posibilidades para elegir, aunque el camino completo nos permite disfrutar de muy interesantes escenas, las que de otro modo no podríamos apreciar.

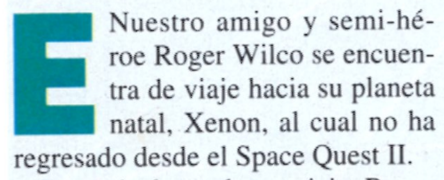
Espero que rescaten con felicidad a la hermosa Cassima y disfruten de su estadía en las Islas Verdes.

MARCELO DAMONTE



Alexander debe buscar algún objeto que le sea útil entre los restos del naufragio.

SPACE QUEST IV
ROGER AND THE TIME RIPPERS
de Sierra On Line



E Nuestro amigo y semi-héroe Roger Wilco se encuentra de viaje hacia su planeta natal, Xenon, al cual no ha regresado desde el Space Quest II.

Después de tan largo viaje, Roger decide hacer un alto en el camino y beber unos tragos en el famoso bar cósmico del planeta Magmetheus.

Una vez sentado a la mesa del bar, los parroquianos de toda la galaxia escuchan atentos las exageradas historias y aventuras que había vivido (claro, siempre y cuando nuestro héroe siga pagando las copas).

En el medio del relato, un policía del espacio le pregunta si es el famoso Roger Wilco. Ante la afirmativa del héroe espacial, lo invita a salir.

Una vez fuera del bar, los policías le muestran una imagen holográfica que dice:

"Hola Roger Wilco, te asombrará ver a un viejo amigo. No sabes cuánto esperé este momento. Esta no es una casualidad, te lo aseguro... Aún tengo que atar un pequeño cabo, antes de comenzar mi reinado como el Ser Supremo de todo lo que existe. No me gusta perder: eres una mancha en lo que hubiese sido un expediente perfecto de terror, dominio e invencibilidad.

Además, sigo disgustado por lo del asteroide del Space Quest II. Para aliviar mi humillación y evitar que seas tan molesto como un grano en mi ... futuro, DEBES MORIR. Mis súbditos se encargarán de los pequeños detalles. Ha sido un placer volver a verte por última vez. ¡Guardias, encárguense del trabajo sucio!"

La imagen holográfica era del eterno enemigo de Roger, el malvado Vohaul.

Pero en el preciso instante en que los policías se disponían a disparar, un par de disidentes ayudan a escapar a Wilco, y enseguida se dan a la fuga. Ya en un lugar apartado, uno de ellos utiliza su sistema del tiempo, abriendo un agujero y haciendo saltar dentro de él a Roger Wilco.

SPACE QUEST XII VOHAUL¥S REVENGE II

SOLUCIONES

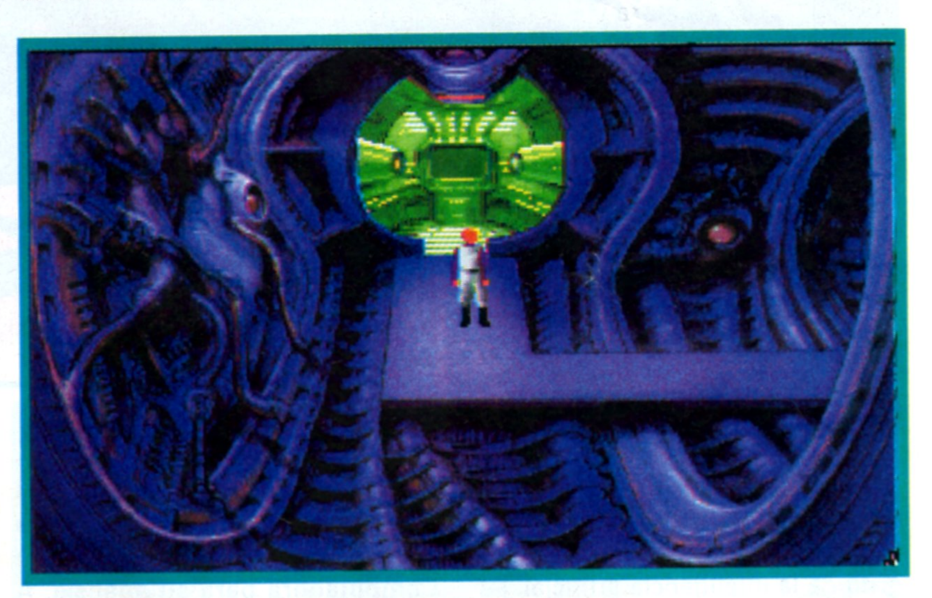
Cuando llega al otro extremo del agujero del tiempo, se encuentra en un lugar distinto pero familiar. Comienza a mirar por todas partes y a reconocer que se encuentra en su planeta natal Xenon. Pero todo está cambiado: no sólo más moderno, sino también completamente destruido.

Caminemos hacia la derecha de la pantalla y tomemos la soga.

Luego debemos ir hacia el extremo opuesto de la pantalla, es decir hacia la izquierda.

Tomemos la notebook de la guantera del auto espacial abandonado.

Un hombre pasa detrás de Roger, éste lo mira y piensa: "Esta es la única forma de vida que has visto aquí abajo!" Pero no es un buen ejemplo de su especie. Sus ropas están destrozadas y tiene un grotesco artilugio metálico sujeto a su cabeza que sirve para abrir sus ojos en forma permanente.



Roger deberá actuar rápidamente en este lugar.

Debemos caminar hacia la pantalla de arriba (donde encontramos la soga), escondernos detrás de la columna de la esquina y arrojar la soga al piso. Cuando aparece el conejito de juguete, debemos atraparlo. Miremos al conejo y tomemos la pila que tiene colocada en su espalda. Coloquemos la pila en la notebook. Entremos en la alcantarilla de la calle.

Una vez en la sala, debemos mover la tela que se encuentra so-

bre la mesa. Al levantarla, se accionará un botón y aparecerá una imagen holográfica.

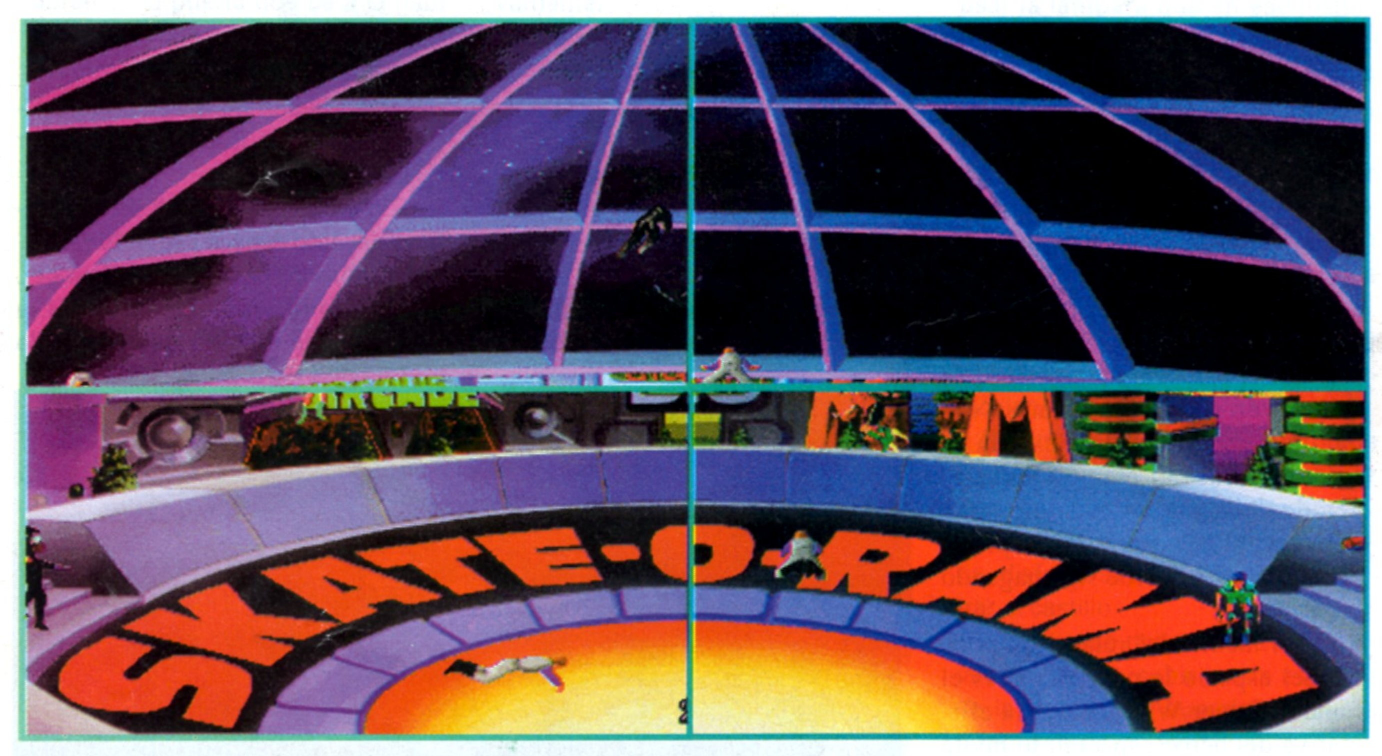
"Introducción de datos 22795: Este mensaje está dirigido a la afortunada persona que lo ha encontrado.

de la caja estaba la foto de un hombre apuesto, pero esa es otra historia.

Mis colegas se comportaron de manera vergonzosa al abrir la caja por la fuerza y saquearon su contenido íntegramente.

virus se apoderó de la máquina, como si se tratase de una grave enfermedad social. Perdimos el control sobre la computadora.

Las pantallas quedaron en blanco y aparecieron las siguientes palabras en ellas y se escuchó por

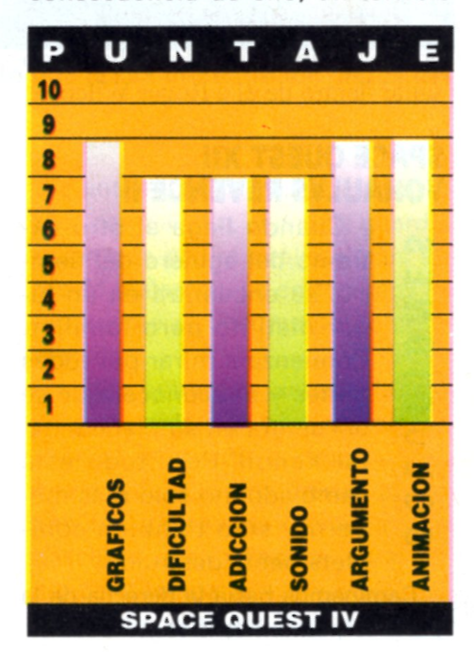


Para lograr escapar de los guardias, debemos seguir la secuencia.

Soy el profesor Lloyd, el diseñador jefe del proyecto de la Super Computadora de Xenon, el último grito de la inteligencia artificial. La computadora fue diseñada para facilitar nuestra vida, pero en realidad fue la perdición de todos nosotros. Cometimos el grave error de unirla con las facetas más importantes de nuestra existencia, aquí en Xenon, incluyendo nuestros sistemas de control del medio ambiente y la defensa.

Parecía una buena idea en aquel entonces y todo fue bien durante unos tres años. Fue entonces cuando una de nuestras expediciones de recuperación de objetos depositados en el espacio encontró una especie de unidad de almacenamiento de datos anticuados, dentro de una caja de cartón la cual llevaba impresa las palabras "Leisure Suit Larry"; detrás

No entendía la razón por la cual se generaba tal conmoción. Los datos fueron cargados en la Super Computadora para su análisis. A consecuencia de ello, un terrible



los altavoces: ¡Wilco lo pagarás muy caro!

Desde aquel día la computadora poseída les declaró la guerra a los ciudadanos de Xenon, usando nuestras armas en contra nuestro. Algunos lograron huir a otros planetas.

Aquellos que se quedaron lucharon contra las máquinas y los robots que la computadora tenía bajo su control. Fue una guerra muy sangrienta. Los que sobrevivieron fueron hechos prisioneros, y luego modificados. Estos Ciborgs se infiltraron en las filas de la resistencia, descubriendo casi todos nuestros escondites y delatándonos a la amenaza mecánica. Algunas de estas pobres almas siguen vagando por las calles.

Cuando se graba esto, sólo quedamos unos pocos rebeldes. Mi salud se deteriora rápidamente, y

lo que es peor, he sabido que la computadora ha descubierto cómo usar a su favor los misterios de los viajes temporales. He enviado a dos de mis mejores hombres a robar esta nueva tecnología. Si no eres una máquina, entonces tuvieron suerte y lograron su objetivo. Ten esto en cuenta... eres la última esperanza de Xenon."

Debemos tomar la botella.

Abramos la puerta que se encuentra en el panel de la izquierda, girando el disco de metal que se encuentra sobre ella.

Entremos en los desagües y caminar por ellos hasta que un ácido verde nos persiga. Caminemos hasta que esté cerca y tomemos una muestra en la botella que sacamos de la oficina.

Debemos caminar por los desagües hasta encontrar una escalera. Subamos por ella y saldremos a la alcantarilla que da a la calle.

Al salir, esperemos que aterrice la nave y salgamos a la calle.

Debemos ir hasta la nave en forma de mosca, ignorando el tanque (que es una trampa). Caminemos hasta la pantalla de la derecha y entremos en la nave.

Después que la nave aterrice, bajemos y vayamos a la pantalla de la izquierda.

Cuando el policía baja de la nave y se acerca a su compañero, debemos dirigirnos rápidamente hacia la nave y subir a ella.

En esta parte de la aventura se debe consultar por unas claves; las mismas son la protección del software.

Se deben anotar los símbolos que aparecen en el visor de la nave, para utilizarlos más tarde.

Para poder viajar al Space Quest X Latex Babes of Estros, introduzcamos en el tablero de mandos los símbolos que se asemejan a la palabra SIERRA.

Salgamos de la nave pulsando el botón rojo del panel de la izquierda. Caminemos hacia la pantalla de la izquierda, donde está la sombra de la roca. Quedémonos hasta que veamos la sombra de un pájaro que pasa volando.

Volvamos a la nave y bajemos por las escaleras. Allí el pájaro nos apresará y nos llevará hasta su nido, veremos un agujero.

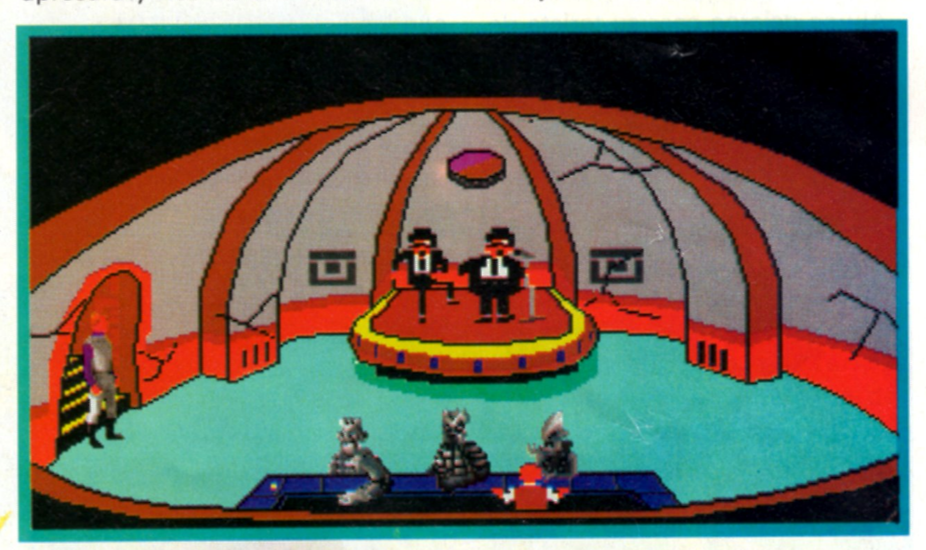
Pasemos por él y caeremos al río.

Al salir del río Roger será apresado por un grupo de mujeres.

Subimos al submarino, convencidos de que se han equivocado de persona.

Una vez en la base de las mujeres, lo atan a la silla para torturarlo. Esperamos que aparezca el monstruo y pulsamos el botón rojo de la derecha del sillón. Al soltarse, tomamos un tubo azul y lo arrojamos en la boca del monstruo. De esa forma nos desharemos de él y las mujeres nos agradecerán el haberlas librado del monstruo marino.

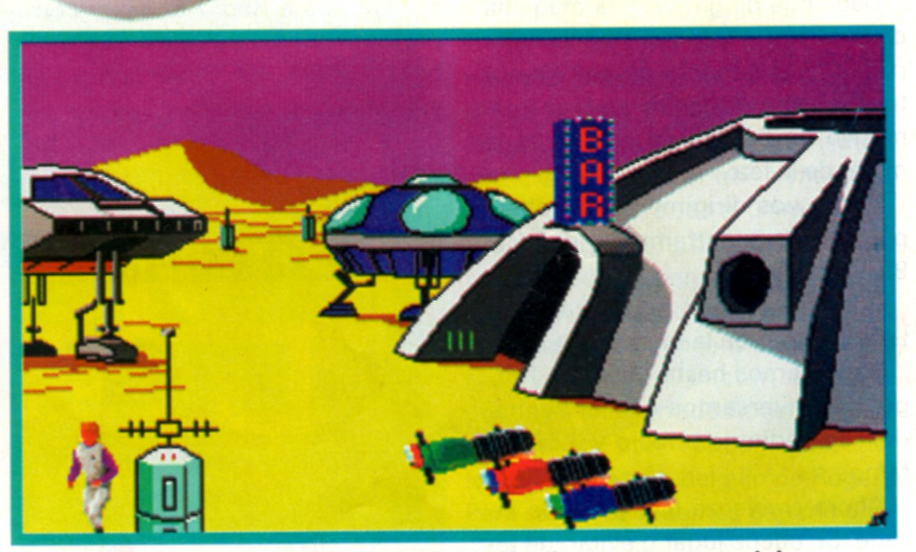
Se van de compras para festejar.



Regreso al pasado. Parece mentira: todo está en EGA 16 colores.

do. Cuando caiga el cuerpo del policía, debemos revisarlo y encontrar un papel con un chicle pegado.

En el extremo inferior derecho



Roger escapa del bar, luego que tiró todas las motos-espaciales.

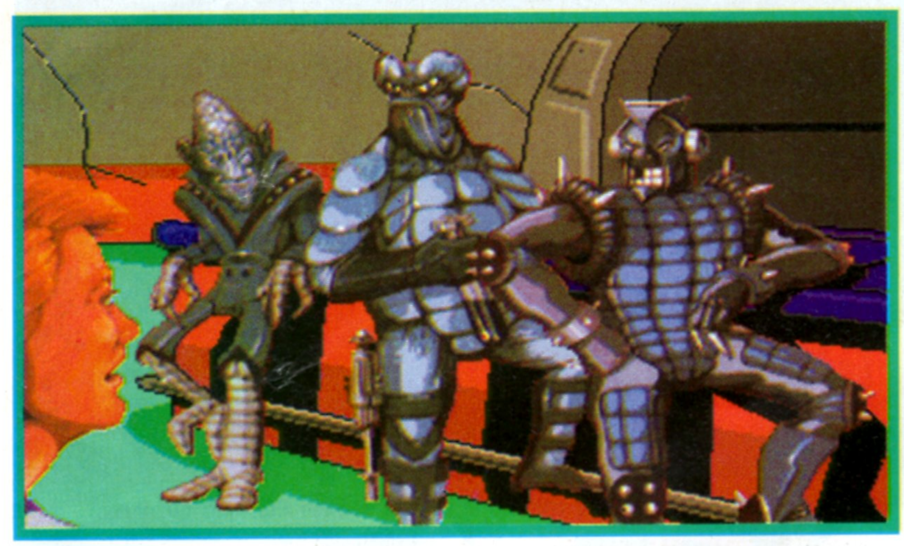
SPACE QUEST XII VOHAUL¥S REVENGE II

El malvado Vohaul ha secuestrado al hijo de Roger y con el joven en su poder, piensa obligar a Roger a entregarse; de esta forma podrá deshacerse de Wilco para siempre.

SPACE QUEST X
LATEX BABES OF ESTROS

Una vez en el shopping al grito de ofertas, salen las chicas corriendo, dejando sólo a Roger.

Al irse dejaron caer su tarjeta de



Parece que Roger va a tener problemas con los pandilleros, que están en VGA monocromo.

crédito (ATM).

Roger la toma y se dirige a la derecha por la cinta transportadora.

Debemos dirigirnos a la máquina de la tarjeta ATM, que se encuentra pasando el negocio de software y tratar de usar la tarjeta en la máquina. No funcionará ya que no es la mujer de la foto.

Ahora nos dirigimos hacia abajo por la cinta y entramos al negocio BIG and TALL.

Hablamos con el robot vendedor. Le pagamos con la moneda.

Regresamos hasta Monolith Burger y conversamos con el vendedor. Le pedimos trabajo y lo aceptamos.

Ahora comienza una parte de arcade. Se puede jugar o evitar; de todos modos te despedirán. Si lo evitás igual ganarás dinero, si aceptás el reto deberás ganarlo vos mismo. Se necesitan ganar 34 monedas más. Debemos seguir el cigarro que nos tiró el jefe y tomarlo. Lo necesitaremos más tarde.

Vayamos hasta el almacén de ropa de damas (el primer local que está a la izquierda de la entrada) y hablemos con el robot. Paguémosle luego de que nos hayamos vestido.

Vayamos hasta la máquina de ATM y usemos la tarjeta para retirar los fondos. Entremos al negocio de software y tomemos la caja con las soluciones del SQ4 que se encuentra a la izquierda, dentro del cajón de ofertas y paguémosle al vendedor.

Vayamos a Radio Shock y compremos un adaptador para la notebook. Encontraremos el correcto en el catálogo. El correcto es el adaptador Pocket Pal. Una vez que hayamos salido de Radio Shock, conectemos el adaptador al Pocket Pal. Si el adaptador no funciona, se puede cambiar con sólo colocar el código correcto en la máquina del tiempo.

Caminemos por los alrededores hasta encontrar el Arcade. Se encuentra entre el almacén de la ropa para damas y Big and Tall.

Entremos y juguemos ASTRO Chicken, tocando la pantalla de la máquina. Juguemos hasta que se incendie. Volvamos hasta la tienda de ropa para damas y entremos al vestidor. Tomemos la ropa vieja y cambiémonos.

Regresemos hasta el negocio de Arcade y caminemos hacia el rincón de la derecha, arriba de la pantalla. Esperemos hasta que aparezca la máquina del tiempo sobre la plataforma de la izquierda.

Salgamos rápidamente antes de que el segundo guardia se acerque a nosotros. Una vez fuera del negocio de arcade, debemos dirigirnos a la escalera que está frente a la tienda de ropa para damas, y entrar en el SKATE -O- RAMA.

Rápidamente vayamos a la pantalla de la derecha, y al ver al otro policía, subamos a la pantalla de arriba. Luego vayamos a la izquierda y cuando lleguen los policías bajemos y salgamos del SKATE - O- RAMA.

Volvamos al negocio de arcade y abramos el libro de ayudas usando la mano. Luego entremos a la máquina del tiempo.

Contestemos todas las preguntas del cuestionario y marquemos todas las respuestas hasta que aparezcan las tres claves que nos servirán para completar el código que tenía el guardia y así poder viajar en el tiempo. Cerremos el libro y tomemos el papel con el chicle. Agreguémosle el código que encontramos en el libro, e ingresémoslo en la pantalla.



SPACE QUEST I
THE SARIEN ENCOUNTER

Salgamos de la nave y entremos al bar. Conversemos con los tres





Estos son los tres mapas donde se muestran cada uno de los niveles para poder llegar a la computadora maestra y donde debe salvar a su hijo.



alienígenas. Una vez que nos hayan echado, tiremos sus motos...

Volvamos al bar y tomemos los fósforos que están en el lado izquierdo del mostrador. Volvamos a la máquina del tiempo, evitando que la moto nos atropelle.

Entremos en la máquina del tiempo y coloquemos el código que vimos la primera vez al robar la primera máquina del tiempo.

SPACE QUEST XII VOHAUL¥S REVENGE II

Una vez de nuevo en Xenon, salgamos de la nave y caminemos hacia el lado opuesto de la pista de aterrizaje. Allí veremos una puerta que conduce a un túnel. Coloquemos el ácido en la puerta.

La puerta se abrirá y podremos entrar. Una vez adentro, encendamos el cigarro con los fósforos.

Al echar el humo, se verán los rayos láser dentro de las esferas. Utilicemos la computadora de la pared para rotar los ángulos de los rayos y así poder pasar tranquilamente. Una vez que lo hayamos logrado, nos encontraremos dentro de la computadora.

Cuando estemos en el pasillo, si escuchamos un zumbido, entremos de nuevo al túnel y esperemos que se vaya el robot. Una vez que se haya alejado, tomemos el pasillo de la izquierda y caminemos a la izquierda. Cuando veamos una terminal, tratemos de conectar la notebook.

Sigamos por el camino a la izquierda y al llegar a la sala con ojos y una computadora en el medio, coloquémosle el código que se encuentra en el libro de ayudas.

Una vez abierta la puerta, tomemos todos los archivos de la computadora (menos el SQ4) y arrojémoslos por el inodoro, pero nos tenemos que asegurar que el que tiene apariencia de cerebro sea el último.

Salgamos de la habitación y vayamos hacia la pantalla de la derecha, hasta salir por el túnel, donde entramos, hasta encontrar el ascensor. Subamos y encontraremos dónde está encerrado Roger junior.

Peleamos con Vohaul, quien ha tomado el cuerpo del hijo de Roger. Para salvarlo, debemos ganarle cinco o seis veces.

Bajemos por la escalera de la torre para recuperar el disco. Automáticamente Roger lo tomará. Coloquemos el disco en la computadora cerca de Roger Junior y presionemos los botones para cargar el disco. Carguemos el rayo y luego usémoslo. Luego vendrá el final con una secuencia animada.

HUGO FERNANDEZ

HARD WARE

SOUND MACHINE

Esta compañía de hardware, mundialmente conocida por la cantidad y variedad de modelos de joysticks que fabrica, en esta oportunidad introduce al mercado una nueva placa de sonido. Nueva es una manera de decir, ya que es íntegramente compatible con Sound Blaster y AdLib, pero lo interesante de este producto es su presentación, que la hace más interesante. Esta viene junto a un completo kit en donde nos trae un joystick (el conocido Warrior 5), y un par de parlantes de su producción, que poseen una buena calidad de salida sonora.

La placa de sonido Sound Machine permite, por su entrada de micrófono o por la de equipos de grabación y Compact Disc, ingresar sonidos y grabarlos en distintos formatos que luego se pueden utilizar en varios programas o distintas aplicaciones; un ejemplo de esto puede ser el Windows 3.1 que permite la utilización de sonido para la mayoría de los programas que funcionan bajo ese entorno operativo.

También tiene una salida estéreo, pero en realidad la placa es mono, en donde se pueden conectar auriculares o los parlantes que vienen con el kit, o bien disfrutarlos conectándolos a un equipo de audio.

Otra de las salidas que tiene esta placa es la de interfase para joystick, que también viene provisto dentro del paquete, y el mismo conector se puede utilizar como interfase MIDI para controlar los distintos equipos de música con el mismo sistema, unidos a la salida anteriormente



mencionada por medio de cables (los mismos no vienen con el kit).

Con relación a los juegos, en el menú de opciones, cuando debemos elegir qué placa de sonido queremos, solamente debemos indicar Sound Blaster, debido a que esta placa es íntegramente compatible.

Desde el año pasado hasta la fecha, las distintas empresas productoras de juegos han logrando sacar un extraordinario provecho de estas placas de sonido, ya que en los juegos poco a poco se han ido incorporando voces, magnífica música y excelentes efectos sonoros que realzan y nos ponen en clima con relación a los juegos. Podríamos decir que las placas de sonido son para los arcades y aventuras como la sal para las comidas.

Características técnicas:

- La placa está ensamblada íntegramente con chips de Sound Blaster, de Creative Labs, Inc.
- 11 canales de FM (generación de sonidos por modulación de frecuencia) totalmente compatibles con Sound Blaster y AdLib.
- Entrada y salida de voz digitalizada.
- Sistema de compresión/descompresión de sampleos por hardware.
- Interfase MIDI de entrada y salida.
- Preamplificador de 4 w de entrada/salida por cada canal.
- Control de volumen.
- Port de Joystick.
- Entrada para micrófono y equipo de sonido o compact disc.
- Joystick "Warrior 5".
- Un par de parlantes de 3".
- Software VOXKIT voice utilities, talking Parrot, FM intelligent Organ, Jukebox para Windows 3.1 y tres juegos de shareware.



CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

1 er. Premio Un drive de CD-ROM
2 do. Premio Una tarjeta de sonido Sound Blaster Pro
3 er. Premio Una tarjeta de sonido Sound Blaster

BASES Y CONDICIONES

El tema de este segundo concurso de diseño de pantallas tiene como motivo principal que los concursantes realicen la pantalla que, a su criterio, faltó poner en cualquier juego comercial (por ejemplo, crear una pantalla para el LARRY I en donde se pueda ver al personaje paseando por la calle Florida, o una pantalla del TEST DRIVE en donde se pueda ver un FIAT 600 como uno de los automóviles que pueden seleccionarse).

En los dibujos presentados, debe destacarse la calidad gráfica, la originalidad de la pantalla dentro del tema requerido y el humor, aunque este último requisito no es imprescindible.

REGLAS

1 La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2 Los concursantes podrán remitir sus trabajos hasta el 30 de octubre de 1993 a las 17 hs.

3 Los concursantes podrán presentar varios trabajos.

4 Se deberán presentar las pantallas en un diskette en formato DOS. En el mismo se detallarán los datos personales y título de la obra.

5 Los trabajos deberán ser presentados en algunos de los siguientes formatos: GIF, PCX, BMP, TIF, LBM o TGA.

6 Luego de conocerse los ganadores, se publicarán las pantallas en esta revista.

7 Con la sola participación en este concurso, los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas presentadas. La revista se reserva el derecho de su publicación en la misma y sólo las usará para muestra de este concurso o los que en el futuro se realicen.

8 Esta revista por ningún motivo solicitará en qué forma o por medio de qué programa se realizó dicho trabajo, reservándose el autor el derecho de no informar sus métodos para la confección del mismo.

9 El jurado, para elegir las obras premiadas, tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y la técnica usada. Por esta razón, aunque las placas utilizadas por algunos concursantes posean menos cantidad de colores que otras, no tendrán menos posibilidades.

AUSPICIAN: Arisoft, Brain Chips y Richar Soft

HISTO





NUNCA ME HAN LLEGADO A GUSTAR, Y LA RAZÓN ES MUY SENCILLA...

SÍ... NUNCA HAS PODIDO PASAR DE UN MÍSERO PRIMER NIVEL











RIETA

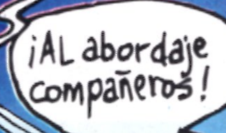
AH ¿SI? ¿Y CUALES? MIRA: AQUÍ ACABO DE PELEAR CON ESTE PIRATA: ME MATÓ. Y NO PASÓ NADA: EL JUEGO ME DIÓ OTRA VIDA. ¿DONDE ESTÁ EL REALISMO?



EL REALISMO ESTÁ EN QUE ACABAS DE PERDER UNO DE TUS ARCHIVOS DOCUMENTO DE TU PROCESADOR DE PALABRAS...

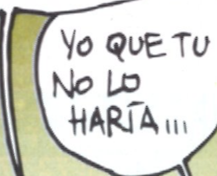
¡¿QUE?!

SUCEDE QUE CUANDO "PIERDES" POR EJEMPLO UNA VIDA, EL PROGRAMA VA A TU DISCO RÍGIDO Y "PIERDE" (BORRA) ALGÚN ARCHIVO.



¡Ese galeón está lleno de ejecutables! ¡EL botín es nuestro!

PERO SI APAGO LA MÁQUINA...



AL COMENZAR, EL JUEGO MODIFICÓ EL CMOS SETUP DEL BIOS Y LO PRIMERO QUE HARÁ AL VOLVER A ENCENDER LA P.C. SERÁ CARGAR OTRA VEZ EL JUEGO, NO SIN ANTES BORRAR UN DIRECTORIO COMPLETO A MODO DE CASTIGO...



¡SÁCALO HARRY! ¡SÁCALO! DEBE HABER ALGUNA FORMA...

LO SIENTO NORMAN NO PUEDO ENFRÉNTATE A LA REALIDAD PONTE A BUSCAR EL TESORO...



¡DIABLOS! ME EMOCIONA VER COMO HA RECUPERADO SU ANTIGUA INOCENCIA INFANTIL PERDIDA...

"¡Por las barbas del command.com! ¡Miren que tenemos aquí! ¡Un archivo sistema!

A G E N D A B I E R T A



ARGENMANIA
SOFT RECREATIVO

Venta de equipos nuevos y usados
PC XT - AT, COMMODORE 64/128
FAMILY GAME, INSUMOS.

Los mejores juegos para
Monocromo - CGA - EGA y VGA
Canjeamos cartuchos FAMILY GAME
Novedades para COMMODORE

PRESENTANDO ESTE AVISO DESCUENTOS ESPECIALES

SABADOS TODO EL DIA

Av. La Plata 1907 - Capital - TE: NO-TEIN

MS COMPUTACION
TODOS LOS JUEGOS PARA...

- ✓ PC
- ✓ Amiga
- ✓ Commodore
- ✓ Family Game
- ✓ Precios por mayor

Novedades Semanales

ESTE AVISO VALE DESCUENTO DE
$ 3. (en juegos)

FIRMA ______________

Válido de 31/5/93 a18/6/93
Recepción 11 a 18 hs.

Acércate a MS COMPUTACION

Av. La Plata 998 tel: 922-1405
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S)
Tel: 72-2720 Capital

RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN
INSUMOS - PLAQUETAS
MONITORES - EQUIPOS
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS - IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC
AMIGA-COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

SEGA
FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

AV. NAZCA 2741
TEL Y FAX: 503-3640
501-3241



Computadoras
Video Juegos
Software-Shareware
Insumos-Accesorios
Club de Usuarios
Abonos de Grabacion
Servicio Tecnico

Un lugar en Centro del Oeste con todo para la Computacion y los Video Juegos

9 de Julio 322

WIROMA COMPUTACION

XT (Usada)	u$s 200
AT 12	u$s 435
AT 12 + HD 40 Mb.	u$s 720
AT 20 F. Bco 14"	u$s 420
AT 20 + HD 40 Mb. F. B. 14"	u$s 680
AT 386 SX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 600
AT 386 DX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 700
AT H386 DX 33 Mhz. 4Mb.	u$s 780
AT 386 DX 40 Mhz. 4Mb.	u$s 845
AT 486 DX 33 Mhz.	u$s 1455
AT 486 DX-2 50 Mhz.	u$s 1580
HD 40 Mb.	u$s 240

MONITOR 1084 D..U$S 480
MONITOR 1084 SD2..U$4 580
AMIGA SPANISH..U$S 580
AMIGA BONUS PACK..U$S 700

HD 80 Mb.	u$s 380
HD 100 Mb.	u$s 450
HD 120 Mb.	u$s 480
HD 200 Mb.	u$s 605
HD 330 Mb.	u$s 1295
HD 870 Mb. SCSI Completo	u$s 1850
FX 1050 c/cable	u$s 750
LX 1050 c/cable	u$s 630
LX 810 c/cable	u$s 350
GX 200 c/cable	u$s 290
KIT color	u$s 90
VGA c/256 Diferencia en máquina	u$s 350
SVGA c/512 Diferencia en máquina	u$s 450

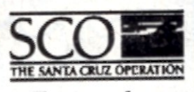
PAQUETE DE NOVEDADES DE AMIGA U$S 15 - PAQUETE DE NOVEDADES C-64 U$S 30

AGENTE OFICIAL AMIGA
TODO EL HARDWARE Y SOFTWARE
REPRESENTANTE OFICIAL DE FOTOMANUAL
Ahora tenemos 1000 el Shareware
AGENTE AUTORIZADO NUGGET



AMIGA DC..u$s 660
CON MODULADOR, JOYSTICK Y JUEGOS DE REGALO:
INDIANA JONES 3, F 40 PURSUIT, F 18 INTERCEPTOR, KINDWORDS.

Peter Norton — Microsoft — SYMANTEC. — Lotus. — CROSSTALK COMMUNICATIONS — NUGGET



nantucket

ABONATE A NUESTRO SERVICIO DE CLIENTES PARA ASEGURARTE TODAS LAS NOVEDADES
TAMBIEN TENEMOS MSX Y SPECTRUM ; NO ABANDONAMOS A NUESTROS CLIENTES

AMIGA 4000 25 MHz. HD 120 6Mb.	u$s 5830
AMIGA 2000 HD/1	u$s 2450
AMIGA 3000 16 MHz. HD 50	u$s 3615
AMIGA 3000 25 MHz. HD 50	u$s 4942
AMIGA 3000 T 25 MHz. HD 200	u$s 5530
CDTV	u$s 1500
MONITOR 1084 SD1	u$s 550
MONITOR 1950	u$s 954
MONITOR 1960	u$s 954
DRIVE EXTERNO	u$s 195
DRIVE INTERNO	u$s 175

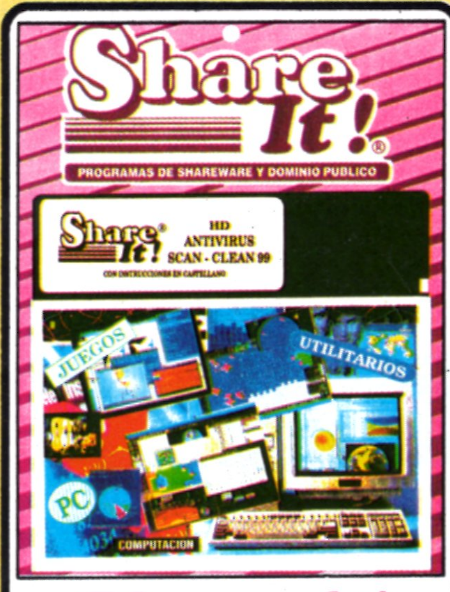
HD P/A-500 85 Mb. + 0-8 Mb. Expansión + PWR S/M	u$s 960
Digital Sound GVP	u$s 220
Action Replay MKIII	u$s 265
Digiview 4.0 PAL	u$s 345
Expan. 512 Kb.	u$s 100
Expan. 0-4 Mb. s/m	u$s 200
Supraram 500 0-8 Mb. c/2 Mb.	u$s 480
Modulador NTSC	u$s 75
Modulador PAL/N	u$s 95
Modulador PAL/B	u$s 95

Servicio Técnico propio HOME,PC y VIDEO. Envios al interior de Hardware y Soft. Venta al Gremio

Todos los precios son con IVA incluido - Factura oficial - Garantía escrita - Despacho y estampilla de Aduana

BME. MITRE 272 - RAMOS MEJIA
TE/FAX:656-6483 Horario 9:30 a 13 y 16 a 19:30





Share it!
PROGRAMAS DE SHAREWARE Y DOMINIO PUBLICO
Share it!
HD
ANTIVIRUS
SCAN - CLEAN 99
JUEGOS
UTILITARIOS
PC
COMPUTACION



PC
Juegos

CORREO DE LECTORES

DIEGO GALAN
(CAPITAL)

Me llamo Diego, soy fanático de PC JUEGOS y tengo todos los números. Les escribo para felicitarlos por la revista porque es bárbara. Me gusta muchísimo Lucas Arts y quisiera saber si han sacado nuevas aventuras interactivas después de Monkey Island II e Indy IV. También quisiera saber si es posible que en el futuro salga el Monkey Island III, y les hago una pregunta: En el King Quest VI, cuando dentro del Realm of the Death hay una puerta que me da un acertijo (y si lo respondo mal me come), ¿cuál es la respuesta? Me despido, un saludo y chau.

PC JUEGOS:

Todavía no tenemos noticias sobre la tercera parte del Monkey Island y otro Indiana Jones, pero si te gustan los juegos de Lucas te contamos que están realizando la segunda parte del Maniac Mansion, así que a preparar el mouse.

La segunda pregunta que hacés es una de las protecciones del programa, así que no podremos ayudarte.

MARIO ROMERO
(CAPITAL FEDERAL)

Señores de PC JUEGOS: primero quería felicitarlos por la revista. Quisiera que me aclaren unas dudas:

1- ¿Publicarán las soluciones del FREE DC?

2- ¿Con qué tipo de soft puedo hacer pantallas como las del concurso?

3- ¿Me podrían explicar cómo puedo cargar trucos, como por ejemplo del Rick Dangerous 2? Chau y sigan creciendo.

PC JUEGOS:

1*- Hasta el momento no las tenemos. En cuanto alguno de nuestros colaboradores o bien amigos lectores lo hagan, las publicaremos.*

2*- La mayoría de los mouse vienen provistos de programas de dibujo. En cualquier casa de shareware se pueden conseguir programas de este tipo a buen precio. Pero si deseás gastar un poco más podés buscar el Paintbrush o el Deluxe Paint Animator.*

3*- Con cualquier programa que puedas editar un archivo en modo hexadecimal, como por ejemplo PC SHELL, NORTON o el EDIT del DOS 5.0, buscá la cadena de números hexadecimales y modificala por las cadenas que publicamos, grabá antes de salir y ya estará hecho el truco.*

Estamos preparando un programa que lo realice. Esperamos publicarlo muy pronto.

ANA CECILIA MOYANO
(VILLA BALLESTER)

Hola por segunda vez: les comunico que me gustó mucho la revista número 8 (aniversario) y me gustaría que hicieran números similares todos los años.

Mis preguntas se forman en mi cabeza mes a mes, cuando me llega la revista. Por eso agarro una hoja y una lapicera y les escribo.

1- ¿Cuál de los cinco Larry es apto para monocromo?

2- ¿Cómo hago en el Príncipe de Persia para llegar a la puerta que se cierra rápido en el nivel 3?

3- Tengo el Rick Dangerous grabado en el disco rígido, pero los movimientos son muy lentos y nunca puedo saltar la piedra del comienzo ¿Qué puedo hacer?

Les agradecería que publicaran esta carta rápido ya que me muero de ganas por encontrarla publicada. No duden en que les voy a escribir y... ¡que siga el éxito!

PC JUEGOS:

1*- Te contamos que sólo existen 4 Larry . Sierra On Line pasó del Larry 3 directamente al 5. En principio y según algunos comentarios de la compañía de software fue por razones publicitarias, pero nosotros nos imaginamos que se debe a que por el tiempo que tardaron en sacar la última versión de Larry le agregaron un número más, o tal vez el Larry 4 tuvo algunos inconvenientes técnicos y nunca vio la luz.*

Contestándote a lo que consultabas te contamos que los tres primeros son para Hercules. Pero llegó a nuestros oídos, que alguien con un poco de iniciativa tomó los drivers de Hercules de otro programa de Sierra y luego los incorporó al Larry 5 versión EGA y pudo ver el juego en Hercules; nosotros no lo probamos.

2*- En este punto del juego no te podemos ayudar, sólo tendrás que ejercitarte y hacerlo lo más rápidamente posible.*

3*- Es la misma respuesta que la anterior: sólo con práctica podrás superar ese inconveniente del juego.*

ARIEL WALTER MAYER
de Capital Federal

Señores de PC Juegos:

Antes que nada los felicito por su revista y los aliento a que sigan así. Mis dudas son las siguientes:

1) Deseo saber si es bueno el CD-ROM Sony, o si hay otro mejor. En este último caso, ¿cuál es y dónde lo consigo?

2) El CD-ROM, ¿utiliza el disco rígido, o se puede prescindir de él?

3) ¿Cuál es la configuración necesaria para que el CD-ROM funcione correctamente?

4) ¿Cuál es la tarjeta de sonido más nueva y completa (para juegos)?

5) Tengo una 286 y voy a cambiarla por una 386 . Quisiera saber qué me conviene más: cambiar la motherboard o comprar directamente la 386.

PC JUEGOS:

1*) Casi todas las marcas de CD-ROM que llegaron son buenas, pero eso depende de la necesidad de cada usuario y del presupuesto del cual se disponga. Si es para juegos o bien para uso doméstico de enciclopedias o guías en CD no es necesario un drive muy caro ya que los de bajo precio poseen la velocidad necesaria para que los jue-*

gos funcionen perfectamente.

***2**) En la mayoría de los programas en CD, parte del mismo lo instalan en el disco rígido para que pueda correr, así que es necesario tener disco rígido para su uso.*

***3**) El CD-ROM es un drive más para la computadora, así que con una configuración mínima ya se puede utilizar; por lo tanto en tu 286 vas a poder instalarlo. Por supuesto que para los nuevos juegos, ya sean en CD-ROM o no, se necesitan máquinas más rápidas debido a la cantidad de gráficos que tienen. Al utilizar VGA, las pantallas son más grandes, en bytes, y por eso los movimientos son más lentos.*

***4**) Hasta el momento, la Sound Blaster Pro es a nuestro entender, la más conveniente por precio, calidad y porque en la mayoría de los juegos la utilizan.*

***5**) Si uno desea cambiar el equipo actual por otro mejor, creemos que lo más conveniente es venderle a alguien conocido nuestra vieja máquina y adquirir una nueva. Lógicamente sacándole a nuestra anterior máquina la tarjeta de sonido, CD-ROM, etc. Sólo debemos vender lo mínimo, y adquirir el nuevo equipo.*

Comúnmente no existen problemas si se cambia la motherboard, pero a veces por razones de velocidad, pueden existir algunos inconvenientes con las tarjetas controladoras, o bien con las fuentes del gabinete. Así que es mejor comprar el equipo nuevo que cambiar la motherboard.

P.D.: Te comentamos que en los próximos números iremos incorporando en la sección HARDWARE distintos tipos de CD-ROM y pronto tendremos una nueva sección donde se comentarán los juegos de esta clase.

JUAN BELEJ
de Moreno - Pcia.de Bs. As.

Amigos de PC Juegos.

Los felicito por su excelente revista y quiero que sigan con este éxito. No es muy común ver revistas de este tipo en donde yo vivo, así como también los juegos que publican; pero de todos modos la leo siempre.

Si no es molestia, ¿podrían contestarme las siguientes preguntas?

1) ¿Cómo hacen para resolver tan rápido los juegos?

2) Me dijeron que no puedo grabar de un diskette a disco rígido, porque éste puede hacerme cualquier desastre. ¿Es esto posible?

3) ¿Podrían poner mi voto para el F15 III?

4) ¿Cuántas opciones más se pueden poner en el Simcity? (Centros comerciales, industrias, estadios, etc.)

Muchas gracias por su revista.

PC JUEGOS:

Desde ya esperamos y deseamos que muy pronto los juegos que se comentan en esta revista estén al alcance de todos, ya sea por el lugar donde viven o bien por el hardware que necesitan. Las posibilidades están cada vez más a favor de los usuarios: primero, porque en los últimos tiempos hemos visto surgir varios negocios de computación fuera de la Capital y eso es muy importante y segundo, porque cada vez es más barato el hardware, requisito éste fundamental para que pueda llegar a todos.

***1**) Del equipo de amigos que formamos PC Juegos, la mayoría comenzó con Spectrum, Commodore 64, Atari o MSX (máquinas de poquísima memoria si tenemos en cuenta los equipos de ahora). Si bien dentro del equipo hay gente que es más joven, los otros están con computadoras hogareñas desde 1980/1981, y eso nos fue dando experiencia sobre la solución de los juegos. Pero si prestás atención y al principio, sólo en los comienzos, utilizás las soluciones escritas, verás que poco a poco ya no las necesitás más. Aprendés que en la mayoría de los casos cada objeto tiene una utilización; luego vas a notar la diferencia que existe entre el fondo de la pantalla y el objeto que debés tomar (éste tiene un cierto relieve). Quizás en los próximos números publiquemos un curso sobre cómo resolver juegos.*

***2**) Los únicos que podemos hacer desastres somos nosotros, el pobre rígido no. Se puede pasar de diskette a rígido sin ningún problema, pero se debe prestar mucha atención sobre todo cuando no se tiene mucha experiencia en los pasos que realizamos, porque si se borra el COMMAND.COM, el CONFIG.SYS o el AUTOEXEC.BAT, podremos tener problemas, aunque solucionables. Así que grabá en el disco rígido todo lo que quieras, pero tené mucho cuidado con lo que borrás.*

***3**) Todos los votos que nos llegan por carta son incluidos en el Ránking y además participan del sorteo mensual.*

***4**) Cuando comenzamos a construir la ciudad en el Simcity, siempre tenemos que pensar las necesidades que tiene esa ciudad, y además el programa nos va guiando sobre qué se necesita o bien qué hay en exceso.*

Por ejemplo si en una ciudad colocamos muchas fábricas y pocas viviendas, los obreros no tendrán donde vivir. Y si no ponemos espacios verdes, las fábricas comenzarán a contaminar el ambiente. Además, si no ponemos centros comerciales los obreros y empleados no tendrán donde abastecerse de alimentos, ropa, etc.

Así que si querés hacer un buena ciudad, siempre mantené el equilibrio.

GERMAN SOLIS
de Verónica - Pcia. de Bs.As.

Hola, me llamo German Solís, y tengo el juego Indiana Jones y la última cruzada pero hago muy poco: sólo tomo el diario del Santo Grial, un viejo libro y un cuadro, aunque no sé cómo utilizarlos.

Me dijeron que había que llegar a Venecia, pero no me dijeron cómo. Por favor díganme cómo hago para llegar a Venecia, estoy desesperado.

Su revista es genial: es la mejor para PC .

Les deseo muchísima suerte.

PC JUEGOS:

En el número cuatro de nuestra revista se publicaron las soluciones de Indiana Jones y de la última cruzada.

Por los objetos que tomaste ya estarías en condiciones de poder viajar a Venecia: desde la instrucción que usaste para ir a la casa del padre, aparecerá la opción de ir a Venecia.



Fernando Jorge Riccio

CUARTA ENTREGA DEL PROGRAMA PACMAN

```
          WriteXY(0x0a,12,10,"╔══════════╗
");
          WriteXY(0x0a,12,11,"╚══════════╝
");
             WriteXY(0x8f,12,10," GAME OVER ");
             break;
           }
         }
         if ((tecla == 0x4b00) & (color(xcoord -
1,ycoord) != col_lab))
           dir_jugador = 1;
         if ((tecla == 0x4d00) & (color(xcoord +
1,ycoord) != col_lab))
           dir_jugador = 2;
/*       if ((tecla == 0x4800) &                   /*
/* (color(xcoord,ycoord - 1) != col_lab))          /*
/*         dir_jugador = 3;                        /*
/*       if ((tecla == 0x5000) &                   /*
/* (color(xcoord,ycoord + 1) != col_lab))          /*
/*         dir_jugador = 4;                        /*
         switch (dir_jugador) {
           case 1 :
mover_izquierda(&xcoord,&ycoord);
                    break;
           case 2 :
mover_derecha(&xcoord,&ycoord);
                    break;
           case 3 :
mover_arriba(&xcoord,&ycoord);
                    break;
           case 4 :
```



```
La instrucción for permite resumir un bucle
en una sola instrucción. Este bucle está
formado por una variable que actúa como
contador, a la cual se le asigna un valor
inicial y se comprueba un valor que
determinará el fin de la ejecución del bucle,
y además el incremento con que se actualizará
el contador en cada una de las iteraciones.
Esta instrucción existe en casi todos los      /*
lenguajes de programación de alto nivel, pero  /*
la diferencia es que en el C esta instrucción  /*
es más general. Por ejemplo, si tenemos un     /*
bucle while como el siguiente:                 /*

i = 1;                /* imprime los números
enteros */
while (i <= 10) {     /* del 1 al 10.     */
   printf("i = %d",i);
   i++;
}

O con el bucle do..while:

i = 1;                      /* imprime los
números enteros */
do {                              /* del 1 al
10.    */
   printf("i = %d",i);
   i++;
}
while(n <= 10);

Podríamos reemplazarlo con la instrucción for
por:

for (i = 1; i <= 10 ; i++) /* imprime los
números enteros */
   printf("i = %d",i);            /* del 1 al
10.    */
```

La sintaxis general de la instrucción for es:

```
for (expresión1; expresión2; expresión3)
   instrucción;
```

Por supuesto, la instrucción puede ser una instrucción compuesta. La sintaxis de la instrucción for vista en un bucle while sería:

```
expresión1;
while (expresión2) {
   instrucción;
   expresión3;
}
```

Las tres expresiones mencionadas en la sintaxis general son:

expresión1: ésta es la que establece las condiciones iniciales para la ejecución del bucle.

expresión2: ésta es la que establece la condición de fin de ejecución del bucle.

expresión3: ésta es, en general, la expresión que actúa modificando el valor de la variable de control que se verifica en la expresión2.

En los bucles for en los lenguajes como PASCAL o BASIC sólo se pueden incrementar contadores y verificar valores finales para esos contadores; en cambio en C las tres expresiones no necesariamente deben guardar relación entre sí, por ejemplo:
Un bucle típico en PASCAL sería:

```
For i := 1 to 10 do
```



```
mover_abajo(&xcoord,&ycoord);
                    break;
        default : ;
      }
      if (((x_fantasma_1 == xcoord) &
(y_fantasma_1 == ycoord)) | ((x_fantasma_2 ==
xcoord) & (y_fantasma_2 == ycoord))) {
        if (determina_vidas() == 0) {
          WriteXY(0x0a,12,9," ┏━━━━━━━━━━┓ ");
          WriteXY(0x0a,12,10," ┃          ┃ ");
          WriteXY(0x0a,12,11," ┗━━━━━━━━━━┛ ");
          WriteXY(0x8f,12,10," GAME OVER    ");
          break;
        }
      }
      if (puntos == 179) {
/*      WriteXY(0x0a,12,9," ┏━━━━━━━━━━┓ "); /*
/*      WriteXY(0x0a,12,10," ┃          ┃ "); /*
/*      WriteXY(0x0a,12,11," ┗━━━━━━━━━━┛ "); /*
/*      WriteXY(0x8f,12,10," G A N O !     "); /*
/*      break;                                /*
/*    }                                       /*
/*    for (contador = 0; contador <           /*
base_de_tiempo; contador++)
        if (bioskey(1) != 0)
          tecla = bioskey(0);
    }
    while (tecla != 32) {
      tecla = getch();
    }
  }
}
```

CURSO DE LENGUAJE "C"

Autor: Fernando Jorge Riccio

Instrucción for



¿ENCUESTA?

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 12

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ❑ 8086
- ❑ 80286
- ❑ 80386 SX
- ❑ 80386 DX
- ❑ 80486
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ❑ HERCULES
- ❑ CGA
- ❑ EGA
- ❑ VGA
- ❑ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ❑ NINGUNA
- ❑ ADLIB
- ❑ ADLIB PRO
- ❑ SOUND BLASTER
- ❑ SOUND BLASTER PRO
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ❑ MOUSE
- ❑ JOYSTICK
- ❑ MODEM
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ❑ ACCION
- ❑ ARGUMENTO
- ❑ COMPLEJIDAD
- ❑ EDUCACION
- ❑ ENTRETENIMIENTO
- ❑ SONIDO
- ❑ FACILIDAD DE USO
- ❑ GRAFICOS
- ❑ REALISMO
- ❑ ORIGINALIDAD
- ❑ DEDUCTIVIDAD

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ❑ ARCADE
- ❑ AVENTURA
- ❑ SIMULADOR
- ❑ ESTRATEGICO
- ❑ TABLERO
- ❑ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ❑ NINTENDO
- ❑ SEGA
- ❑ COMMODORE AMIGA
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ❑ NOTAS EN REVISTAS
- ❑ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ❑ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ❑ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ❑ Recomendación
- ❑ Quiosco
- ❑ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....



¡PARTICIPA Y GANA!...

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, nombre y apellido, teléfono o dirección; así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.

Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	PCJ 12	PCJ 11	PCJ 10	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of ...
=	3	3	3	Wing Commander II
=	4	4	6	Darkseed
=	5	5	5	Out of this World
=	6	6	4	Wolfenstein 3D
=	7	7	7	Fascination
=	8	8	9	Fox
▲	9	10	11	Ultima Underworld
▲	10	11	13	The Dagger of Amon Ra
▲	11	12	20	Kyrandia
	12	-	-	Flash Back
	13	-	-	King Quest VI
	14	-	-	Prince of Persia II
	15	-	-	World Circuit
▲	16	17	-	Batman Returns
▲	17	18	-	F 15 III Strike Eagle
	18	-	-	Amazon
=	19	19	15	Prince of Persia
	20	-	-	Zool

GANADORES DEL MES

Luis Alberto Alvarez
de Capital

Leticia Farro
de Capital

Estos son los felices ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ **Pablo Cabrera**



◆ **Matías Massuh**



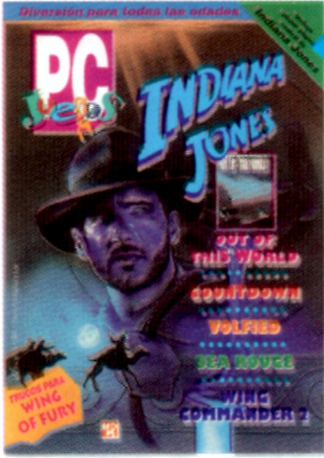
ATRASADOS



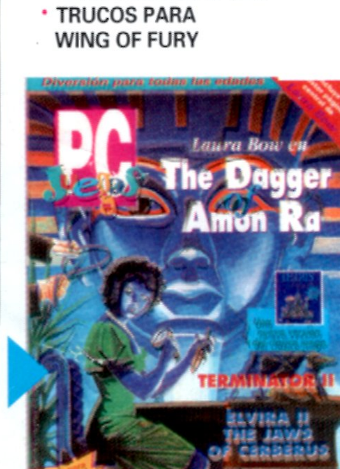
- LARRY 5
- SPACE QUEST 1
- TWILIGHT: 2000
- CURSO DE C
- CONCURSO DE PANTALLAS
- PROBAMOS LA SOUND BLASTER



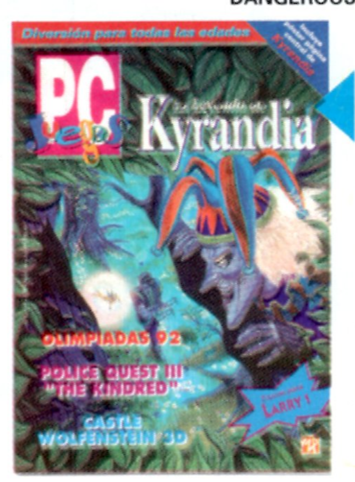
- LOST EN LOS ANGELES
- OBITUS
- ROCKETEER
- CURSO DE C
- PROBAMOS LA ADLIB GOLD 1000
- CONCURSO DE PANTALLAS



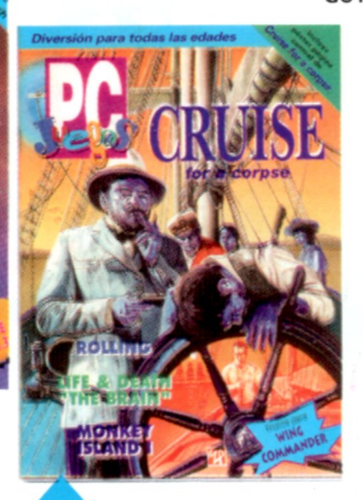
- OUT OF THIS WORLD
- VOLFIED
- SEA ROUGE
- COUNTDOWN
- WING COMMANDER 2
- TRUCOS PARA WING OF FURY



- TETRIS CLASSIC
- TERMINATOR II
- ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS
- CURSO C
- TRUCOS PARA RICK DANGEROUS



- OLIMPIADAS 92
- POLICE QUEST III "THE KINDRED"
- CASTLE WOLFENSTEIN 3D
- TRUCOS PARA LARRY 1



- JUEGOS PARA WINDOWS
- BOSTON BOMB CLUB
- MARTIAN MEMORANDUM
- CURSO DE C
- CONCURSO DE PANTALLAS
- TRUCOS PARA SUPAPLEX



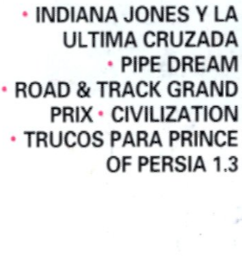
- HEART OF CHINA
- STREET ROAD II
- CURSO DE C
- TRUCOS PARA GUY SPY

- ULTIMA UNDERWORLD
- DIE HARD 2
- FASCINATION



- INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
- PIPE DREAM
- ROAD & TRACK GRAND PRIX
- CIVILIZATION
- TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3

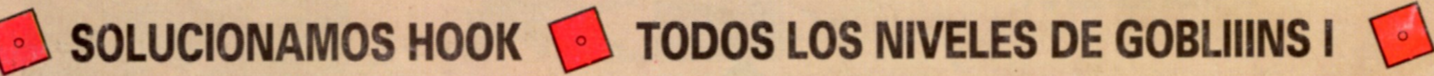
- ROLLING
- LIFE & DEATH "THE BRAIN"
- MONKEY ISLAND I
- TRUCOS PARA WING COMMANDER

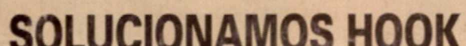


SI A USTED LE FALTA ALGUNO DE LOS EJEMPLARES DE PC JUEGOS Y NO LOS ENCUENTRA EN LOS KIOSKOS, ACERQUESE HASTA NUESTRAS OFICINAS EN ALSINA 2129 PRIMER PISO, CAPITAL, Y ADQUIERALO AL PRECIO DE TAPA.

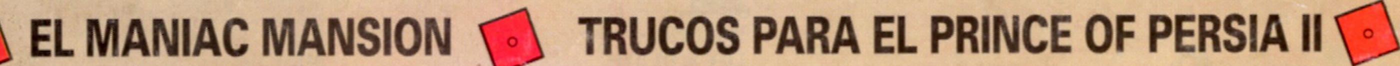
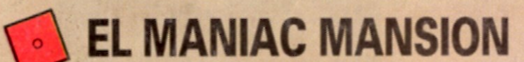
PróxIMO NúMerO

STRIKE COMMANDER




SOLUCIONAMOS HOOK

TODOS LOS NIVELES DE GOBLIIINS I




EL MANIAC MANSION

TRUCOS PARA EL PRINCE OF PERSIA II